

Mission d'ambassade

pour Simulacres dans l'univers du Cristal Majeur



No man's land

*pour
l'appel de Cthulhu*



Un été en hiver

*pour
Premières Légendes celtiques
et Simulacres*



La Caverne de cristal

pour JRTM



UN SCENARIO
POUR
L'APPEL DE CTHULHU
CASUS BELLI



NO

man's land

Scénario pour 4 ou 5 investigateurs moyennement expérimentés. Il est vivement conseillé de lire « Herbert West, réanimateur » (dans *Dagon*, éditions J'ai Lu) pour mieux cerner les personnalités en présence.

Ach!... la guerre... gross malheur!

Mais peut-être pas



pour tout le monde!

Un morne repas

Paris, le 10 décembre 1918. L'un des PJ va être arraché à la lecture – déprimante – des journaux, par un commissionnaire porteur d'une invitation à déjeuner pour lui « et quelques amis ». Elle émane de Joséphine Legrand, nièce/cousine/amie d'enfance de l'investigateur.

Elle habite chez ses parents, rue de Richelieu — une longue rue triste, près de la Bibliothèque nationale. Les PJ sont accueillis par Joséphine et sa mère. Ni l'une ni l'autre ne diront grand-chose au cours du repas — médiocre et servi par une bonne maladroite. Après le café, avec maintes hésitations et de nombreuses pauses passées à sangloter, Joséphine racontera son histoire. En résumé, elle est fiancée à un jeune officier anglais nommé Hugh Wilson. Ils devaient se marier le mois prochain... et Hugh a quitté son hôtel sans prévenir. De plus, un des « horribles vieux bouquins de papa » a disparu (M. Legrand est antiquaire, et collectionne les livres rares). Son père a aussitôt conclu que le jeune homme était l'auteur du vol, et menace d'appeler la police. Serait-il possible aux investigateurs de retrouver le fiancé perdu (ou au moins de l'innocenter du vol du livre)? N'écouter que leur bon cœur, les investigateurs acceptent...

Les Legrand

Leur appartement est poussiéreux, meublé dans un style vieillot et ne contient rien d'intéressant, mis à part la collection de M. Legrand. Elle a beaucoup de valeur, mais ne contient pas d'autres livres maudits.

— **Joséphine** est une grande jeune fille plutôt quelconque, timide et renfermée. En l'interrogeant on se rendra compte qu'elle ne sait en définitive que peu de choses sur « Wilson ». Elle l'a rencontré cet été. C'est lui qui l'a abordée, « mais il était très convenable ». Il lui a dit qu'il était chirurgien militaire, dans le Nord. Elle avait rendez-vous avec lui la veille. Ne le voyant pas venir, elle a téléphoné à son hôtel, où on lui a appris qu'il n'était pas rentré depuis deux jours. Si vous voulez, elle peut décider d'accompagner les investigateurs et se faire enlever/sacrifier par Lee...

— **Sa mère** se remémorera sans fin des détails insignifiants jusqu'à ce que les personnages abandonnent, écoeurés.

— **Son père** passe ses journées à la Bibliothèque nationale, à faire d'obscures recherches. Il est grand et maigre, avec d'impressionnants favoris. C'est un aigri et un raté, qui prend plaisir à être désagréable avec tout le monde. Il suffira de le flatter pour qu'il s'humanise. Il passera sa hargne sur le fiancé, affirmant qu'il n'avait pas confiance, qu'il l'avait bien dit, etc. Le livre disparu est un traité de nécromancie en latin, datant du XIV^e siècle, appelé le *Livre des larmes*, ou *Liber Lacrymae* (jet d'Occultisme pour se souvenir de l'existence de l'exemplaire de Toulouse. Un échange de télégrammes avec l'université de cette ville établira que Lee l'a consulté plusieurs fois en 1913). Si vous le désirez, M. Legrand peut mettre sa menace à exécution et appeler la police. Dans ce

cas, jetez régulièrement deux flics bornés dans les jambes des PJ, pour le reste de l'aventure...

— **Antoinette**, la bonne, écoute aux portes (jet d'Ecouter pour l'entendre essayer de ne pas faire de bruit). Elle se déclare désolée par ce qui arrive à Mademoiselle. Si on la cuisine un peu, elle mentionnera la visite d'un homme qui voulait voir Wilson. Il est venu à l'appartement il y a deux jours, alors qu'elle était seule. Avant qu'elle ait eu le temps de lui expliquer que Wilson n'habitait pas ici, il lui a remis un message pour lui. Quand elle lui a donné l'adresse de l'hôtel de Wilson, il a filé si vite qu'elle n'a pas eu le temps de lui rendre le message. Elle l'a jeté. Si les investigateurs fouillent dans la boîte à ordures, ils le retrouveront, taché, mais lisible: « Téléphone-moi de toute urgence GOB 23-40. Veux savoir ce que tu fais là. Morton ». Antoinette décrit un homme grand, maigre, avec une cicatrice au front et des cheveux noirs.

L'hôtel des Ventes

Rue Drouot. C'est là que M. Legrand a acheté le livre, en avril 14. (A la réflexion, il se souvient qu'un Anglais surenchérissait sans cesse sur lui. Un « sir » quelque chose, pense-t-il).

Il est possible (Crédit, Droit) d'avoir accès aux archives des ventes. Un « sir Eric Lee » a acheté plusieurs ouvrages (des traités de médecine médiévale) lors de cette fameuse vente. Si les PJ se débrouillent pour retrouver le commissaire-prieur qui s'en est occupé, il confirmera que Lee a tenté d'acheter le *Liber Lacrymae*.

Hôtel du progrès

Un petit hôtel correct, près de la Bastille. Le réceptionniste confirme que M. Wilson n'est pas rentré depuis trois jours — mais sa chambre est payée pour encore une semaine. La veille, un jeune homme avec une cicatrice au front est venu lui poser les mêmes questions.

Le registre donne la date des séjours de Wilson (qui concordent avec les dates de ses visites à Joséphine, mais qui sont bien trop rapprochées pour être des permissions). Il y a son adresse: hôpital militaire 31K, Poste Restante, Arras.

La chambre est simple et en ordre. Il y a peu de bagages. Les PJ peuvent avoir l'impression (T.O.C.) qu'elle a déjà été fouillée...

Gobelins 23-40

C'est le numéro de téléphone d'une petite pension de famille, rue Rubens (près de la place d'Italie). La propriétaire pense beaucoup de bien de John Morton... un héros de guerre, un grand blessé, etc. Les investigateurs auront du mal à la convaincre de les laisser perquisitionner. La chambre de Morton est une petite pièce blanche, parfaitement en ordre. Bien en évidence sur la commode, un indicateur des Chemins de Fer du Nord, ouvert à la page « Arras-Béthune ». Dans la commode, un double de son dossier militaire (en anglais): engagé volontaire en 14, il a été réformé en mars 1917, après une grave blessure à la tête. Le dossier médical est très technique, mais

on peut comprendre (Diagnostiquer) que le cerveau a été touché... et que cela pourrait engendrer des troubles mentaux. Sur la table de nuit, un carnet (en anglais) : Morton y parle de sa vie depuis qu'il a quitté l'armée. Les derniers passages sont incohérents : il affirme avoir rencontré un ancien compagnon d'armes, Joe Atkins, qu'il a pourtant vu mort en 1916. Atkins était au bras d'une jeune fille. Ils sont entrés dans un immeuble, rue de Richelieu. Il a l'intention de s'y rendre le lendemain...

The War Office

En télégraphiant au ministère de la Guerre à Londres, on peut apprendre que :

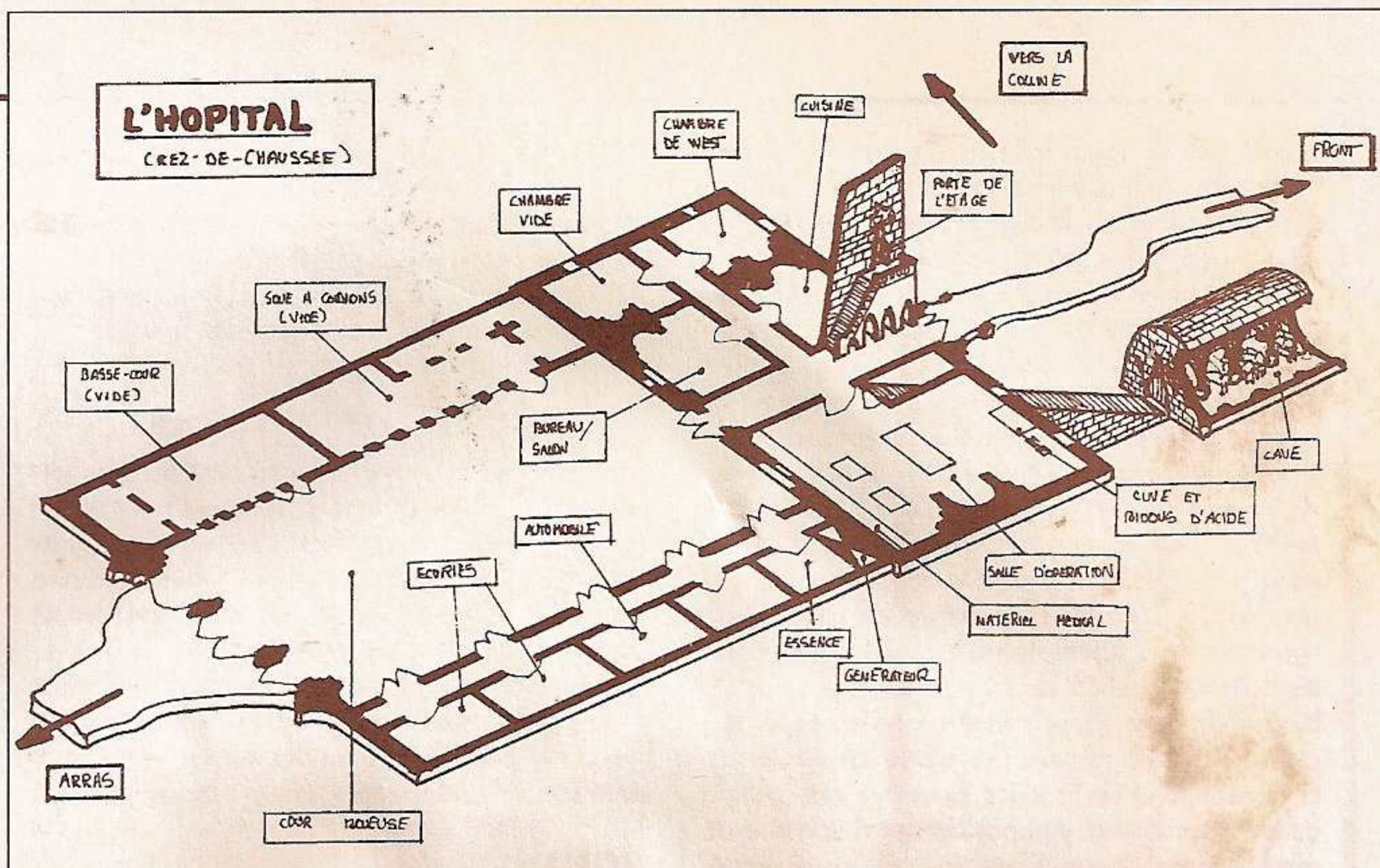
— le Dr sir Eric Moreland Lee, décoré du Distinguished Service Order, est mort le 27 mars 1915, à St-Eloi (Flandres) ;

— il y avait un « J. Atkins » dans le même régiment que Morton, mort en 1916 lors d'une offensive sur Cambrai ;

— le Dr. Hugh Wilson est médecin major à l'hôpital militaire d'Arras. Il a de brillants états de service depuis son engagement début 1916. (West a échappé de justesse au conseil de guerre en 1915, après qu'on ait fait certaines découvertes horribles dans les ruines de son hôpital. On s'est contenté de le réformer. Il s'est aussitôt réengagé sous un faux nom).

La vérité

Sir Eric Moreland Lee était médecin et biologiste et également féru d'occultisme, domaine dans lequel il avait découvert certains secrets horribles. Il avait copié l'unique exemplaire connu du « Liber Lacrymae » à l'université de Toulouse, mais le bibliothécaire avait refusé de le laisser recopier certaines formules... En avril 1914, Lee apprit qu'une copie du précieux document allait être mise en vente à l'Hôtel Drouot. Il se précipita... et se la fit souffler par M. Legrand. Puis la guerre éclata, et Lee fut mobilisé. Le 27 mars 1915, il trouvait la mort dans un accident d'avion. Son corps décapité fut transporté à l'hôpital militaire de St-Eloi (Flandres). A cette époque y officiait un chirurgien très spécial : Herbert West, réanimateur de cadavres (au succès très mitigé). Lee avait participé à ses expériences de « réanimation » et West trouva tout naturel d'injecter une bonne dose de « ressuscitateur » dans les veines de son défunt disciple. Le miracle eut lieu et Lee reprit connaissance... au moment précis où un obus allemand détruisait le bâtiment. Prenant sa tête sous son bras il en profita pour s'éclipser et se cacha dans les tranchées. Il ne tarda pas à y rencontrer un groupe de goules, en visite gastronomique au cœur du carnage. Grâce à leur aide, il reprit et perfectionna les formules de West. Il mit aussi au point un plan de vengeance, contre West d'abord, contre tous les vivants ensuite (inutile de dire que ces derniers événements eurent raison de sa santé mentale). Il envoya un de ses « ressuscités » voler le « Liber Lacrymae », dans lequel il savait trouver un moyen de lever une armée de morts. Atkins, le « voleur » a reçu l'ordre de ne pas agir discrètement, et de prendre le nom d'Hugh Wilson, qui est celui dont West se sert actuellement — de façon à le faire soupçonner. Deux grains de sable surviennent : les investigateurs et un ancien compagnon d'armes de Lee, qui l'a vu mourir. Le retrouver « vivant » à Paris va le pousser à enquêter de son côté.



Le destin de John Morton

En fouillant la chambre d'Atkins/Wilson, John Morton a découvert une note de Lee qui lui ordonnait de revenir à Villerwal. Morton a décidé de s'y rendre... A vous de décider de ce qui l'y attendait. Il peut être devenu fou (suite à ses découvertes) et s'être embusqué dans les tranchées pour tuer « tous ces morts qui reviennent » (PJ compris), ou faire une entrée sensationnelle chez les Legrand si les PJ sont restés à Paris. A moins que les créatures de Lee ne l'aient capturé. Elles pourraient mettre son cadavre dans la mare de l'hôpital, pour incriminer West. Ou le « réanimer » pour attirer les investigateurs dans un piège. Enfin, vous pouvez le garder vivant et sain d'esprit pour aider les PJ « en panne d'inspiration ». Il est possible qu'il ait encore la note de Lee sur lui quand les PJ le trouveront...

Arras

L'hôpital n'a pas le téléphone et ne répond pas aux télégrammes. Il va donc falloir s'y rendre. Le voyage prendra toute une journée. Le train fait de fréquents arrêts sur des voies de garage, pour laisser passer des convois militaires.

Arras a servi de base aux Anglais pendant toute la guerre. Elle a été complètement détruite, mais les habitants commencent à revenir — environ 2 000 personnes pour 25 000 avant-guerre. L'Hôtel des Anglais (ex-mess des officiers) est le seul hôtel ouvert. Le propriétaire sera heureux d'indiquer le chemin de l'hôpital — à 4 km de la ville, juste derrière le front. Si les PJ prennent le temps de bavarder avec les habitants, ils récolteront assez d'histoires de guerre pour écrire un livre. A propos de phénomènes bizarres, certains auraient vu des lumières dans les ruines de Villerwal, un petit village, détruit à 99 %, situé dans la même direction que l'hôpital, mais au-delà du front.

L'hôpital

Une petite ferme aux murs blanchis à la chaux, au milieu d'un paysage dévasté. Le front était à 500 m, de l'autre côté d'une petite colline. Il ne reste plus que le docteur Wilson et quelques blessés « momentanément intransportables ». De

jour, West recevra volontiers les investigateurs. Il essaiera néanmoins de les renvoyer à Arras avant la tombée de la nuit. S'ils arrivent tard, il les logera à contrecœur. C'est un petit homme mince, avec des cheveux blonds et de grosses lunettes qui cachent ses yeux bleus. Il ne ressemble pas du tout au fiancé de Joséphine. Il est très surpris par tout ce que racontent les investigateurs. Il n'a pas pu être à Paris aux dates indiquées — il montrera les archives « officielles » de l'hôpital à l'appui de ses dires. Il ne comprend pas pourquoi on s'est servi de son nom : « Je n'ai pas d'ennemis en vie ». (Psychologie : quelque chose l'amuse beaucoup dans ce qu'il vient de dire). Si les PJ parlent de Lee, il se troublera visiblement et finira par admettre que Lee est probablement derrière tout cela. Ils se sont disputés à propos de leurs recherches (il reste évasif quant à leur nature) et depuis, Lee lui voue une haine « déraisonnable ». Si on lui rétorque que Lee est mort, il comprendra que les investigateurs ont eu connaissance de certains documents. Il se décidera alors à coopérer sans réserves et même avec enthousiasme, il exposera sa grande théorie de la réanimation si un des PJ est médecin. S'il a l'impression que les investigateurs sont une menace pour ses chères études, il tentera de les supprimer (en leur servant un dîner empoisonné, ou quelque chose de ce genre)...

West (ou plutôt Wilson, il évitera de leur révéler son vrai nom) est l'archétype du savant fou obsédé par ses recherches. Altruiste à l'origine, il a perdu tout sens moral et tout scrupule.

REZ-DE-CHAUSSÉE

— **Le bureau** où West recevra ses visiteurs. Si on examine les dossiers médicaux (Diagnostiquer) on constatera qu'il a accompli de véritables miracles sur des cas désespérés. Un jet de Pharmacologie permettra de remarquer des achats importants de produits inhabituels...

— **La cuisine** n'a rien de particulier. On y trouve des provisions et des quantités de hachoirs, couteaux, etc. Une aide bénévole vient du village voisin faire la cuisine et le ménage. Elle ne loge pas ici.

— **Chambre de West** à l'ameublement banal. Il y a une petite bibliothèque pleine d'ouvrages médicaux dont beaucoup traitent de la survie après la mort. Dissimulés derrière un rayon (T.O.C.) trois petits carnets écrits en anglais. Le nom d'Herbert West figure sur les pages de garde. Il y consigne, d'une petite écriture nette, l'historique de ses

recherches, y compris les meurtres dont il s'est rendu coupable pour se procurer de la matière première. Tout un chapitre est consacré au Dr Lee. Il y fait « des spéculations effrayantes sur les actes possibles d'un médecin sans tête doué du pouvoir de ressusciter les morts ». La lecture de toutes ces horreurs coûte 1d6 SAN. Un chimiste très doué pourrait les utiliser pour réaliser les mêmes expériences... sans plus de succès.

– **Salle d'opération.** West essaiera d'empêcher les investigateurs d'y pénétrer. Elle contient tout le matériel nécessaire à des interventions chirurgicales. Plus quelques « extra » qui devraient intriguer les PJ. La table d'opération est équipée de courroies pour ligoter le patient. Il y a une boîte de balles de cal.45 sur une petite table près du bloc opératoire (pour « neutraliser les expériences » une fois la réussite de l'opération évidente). Et dans le fond de la pièce se trouve une grande cuve et des dames-jeannes ornées d'une tête de mort sur fond rouge. C'est de l'acide sulfurique, dont West se sert pour faire disparaître les « expériences terminées ». L'acide fait 1d6 points de dommage par round jusqu'à réussite des Premiers Soins (l'eau est inutile, il faut nettoyer la blessure à l'huile). Si le visage est touché, on perd 1d6 d'APP/round, et on risque de perdre la vue...

Les volets de la pièce sont toujours fermés, mais il y a assez de fentes pour qu'on puisse espionner de l'extérieur. Tous les soirs, West remonte un cadavre de la cave et lui injecte de douteuses mixtures dans les veines... Il s'abstiendra s'il a des hôtes.



Les « réanimations »

West reconnaît volontiers que « ce n'est pas parfaitement au point ». Mais il aura du mal à résister à la tentation si un investigateur meurt à portée de seringue. Choisissez les effets de ses injections sur la table suivante — ou tirez-les si vous n'avez pas de projet particulier.

01-50 : pas d'effet.

51-70 : mouvements convulsifs, cris, peut-être une ou deux phrases cohérentes, puis décès définitif.

71-80 : folie furieuse. Le ressuscité tue tout ce qui passe à sa portée, sa FOR est doublée. Le sort de cette créature est alors entre les mains du meneur de jeu.

81-95 : réussite limitée. Le patient ressuscite mais reste « ralenti » par la détérioration des cellules de son cerveau. Perte d'1d6 de DEX, de 2d6 d'INT et d'1d100 de SAN. Le sort de cette créature est alors entre les mains du meneur de jeu.

96-00 : tout se passe à merveille... sauf que l'âme qui a pris possession du réanimé n'est pas la bonne. C'est un démon malveillant et puissant (il peut même posséder des sorts, mais n'exagérez pas à moins que vous ne vouliez doter les PJ d'un Ennemi Intime). Le sort de cette créature est alors entre les mains du meneur de jeu.

West prendra les échecs avec calme, murmurera quelque chose du genre « il n'était pas tout à fait assez frais », et passera au suivant.

LA CAVE

Derrière une porte (FOR 25), un petit escalier transformé en plan incliné par des planches. En bas, une petite pièce glaciale où reposent, sur des chariots d'hôpital, une douzaine de formes couvertes de draps. Les cadavres sont plus ou moins abîmés... et coûtent 1/1d4 SAN.

L'ÉTAGE

Une seule grande pièce, contenant une quinzaine de lits séparés par des rideaux. Trois seulement sont occupés. Les blessés ne sont pas si gravement atteints que West essaie de le faire croire mais il a besoin d'un prétexte pour s'attarder ici quelques semaines de plus, et il les bourre de morphine pour les faire tenir tranquilles. Si vous voulez compliquer encore un peu la vie des PJ, l'un d'eux pourrait être un des ressuscités de Lee, en mission d'espionnage... ou d'assassinat.

L'ÉCURIE

Elle est divisée en stalles. La dernière contient un petit générateur à pétrole qui alimente la clinique et plusieurs bidons d'essence. La suivante abrite l'auto de West : une Panhard 1907 à trois places.

Les portes extérieures du bâtiment principal ont trois verrous et une FOR de 25. La FOR des volets est de 10, 15 une fois les volets fermés.

La marche des mille morceaux

Lee a décidé que les investigateurs seraient son moyen de neutraliser West, au moins temporairement. S'il les voit repartir en laissant West en bonne santé, il enverra à leurs chambres d'hôtel quelques fragments de cadavre animés (ces horreurs attaquent pour tuer). Que les investigateurs se persuadent que West veut leur mort ou que les gendarmes d'Arras voient les PJ mourir mystérieusement après une visite chez West revient au même pour Lee...

Espionnage sournois

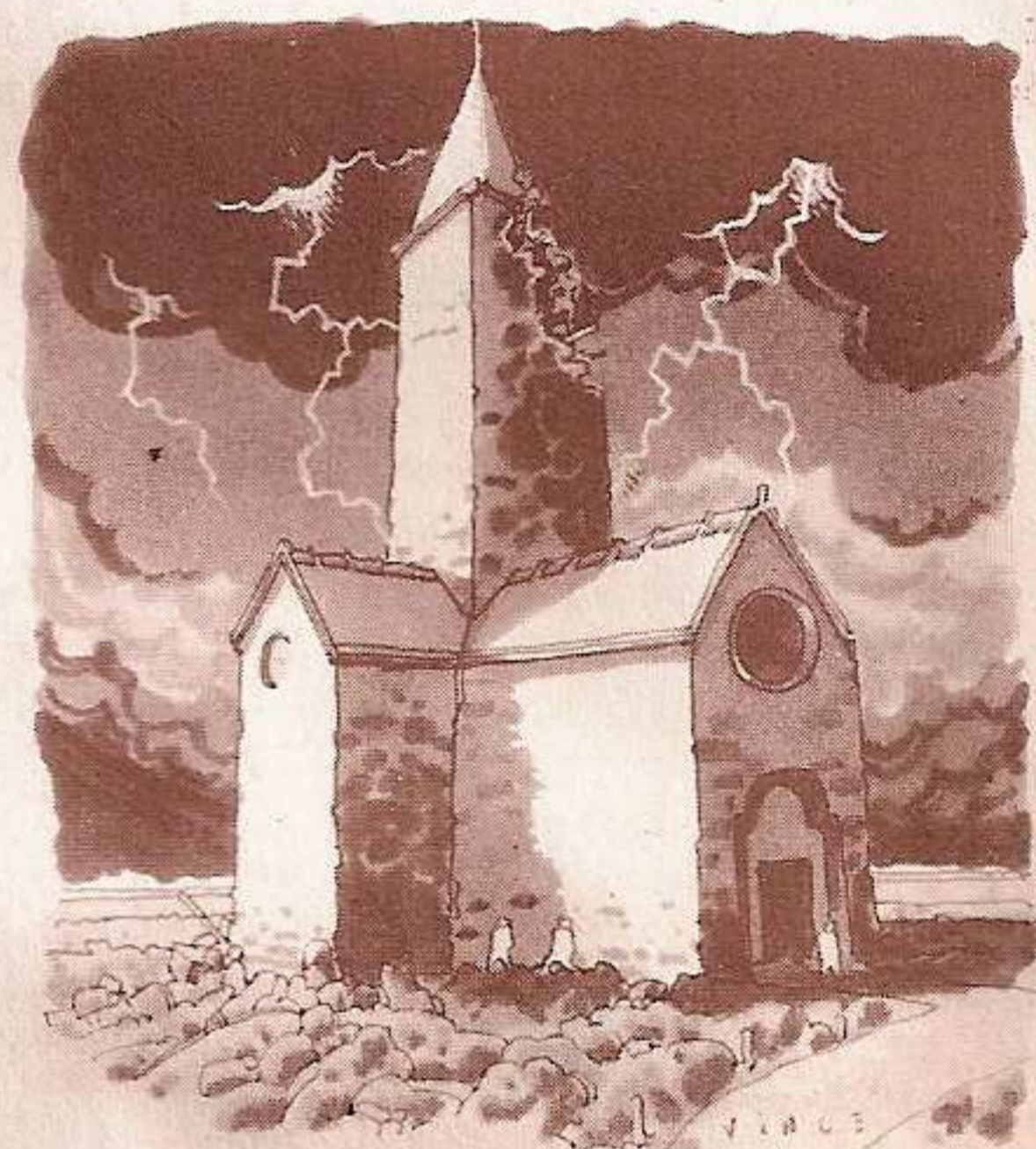
Sur la colline qui domine l'hôpital, une goule surveille l'hôpital à la jumelle (T.O.C. pour voir les verres se refléter au soleil). Si on escalade la colline sans réussir de jet de Discrétion, elle ira se cacher dans les tranchées. Normalement, elle rentre à Villerwal au coucher du soleil. Si les investigateurs passent la nuit chez West, elle pourrait décider de rester : bruits étranges dans la nuit, visage inhumain à la fenêtre, traces griffues devant la porte... Repérée, elle se laissera suivre et essaiera d'amener les PJ à ses deux congénères, dans les tranchées...

Les tranchées

Derrière la colline, le paysage est complètement bouleversé sur des kilomètres. Les tranchées sont un endroit sinistre et désolé. Elles sont sinieuses, pleines de recoins où peuvent se dissimuler des Choses hideuses, de boyaux boueux qui débouchent sur d'autres tranchées ou sur des abris souterrains plus ou moins solides. Certaines, à l'arrière, sont maçonnées : P.C. opérationnel,

casemates, postes de secours d'urgence.

Si la promenade entre les tranchées est éprouvante, la traversée du No man's land qui sépare les anciens complexes français et allemand est effroyable : des chevaux à demi décomposés, des barbelés qui s'accrochent à vous comme des mains surgies du sol, des pancartes « Achtung Minen », etc. De nuit, l'effet est suffisant pour justifier une perte de 0/1 SAN. Deux goules, en uniforme d'officier de l'armée britannique, se promènent dans toute cette désolation : elles cherchent armes et cadavres pour le Dr Lee. Elles seront ravies de jouer au chat et à la souris avec les investigateurs, si elles les rencontrent...



Villerwal

Lee s'est installé là parce que le village n'est pas très loin de l'hôpital de West (environ une heure de marche), mais aussi parce qu'il s'y trouve une église à peu près intacte — et il a besoin d'une tour en pierre pour réussir l'incantation qu'il a découverte dans le *Liber Lacrymae* : « Appeler Yog Sothoth ».

A part l'église et une maison, tout le reste n'est plus que décombres. De nombreuses silhouettes errent autour de l'église — des hommes vêtus de fragments disparates d'uniformes. Certains sont mutilés. Ils sont effrayants et bien armés, mais ne s'occupent pas des investigateurs. Ils sont trop occupés à essayer de se rappeler qui ils sont et ce qu'ils font là (Lee a trouvé la formule d'un « ressusciteur » efficace... si efficace qu'il est obligé de droguer ses créatures pour les faire tenir tranquilles). Atkins/Wilson, le faux fiancé, est parmi eux.

La maison sert de cantonnement aux goules, de magasin et de morgue. Il y a des armes, et des uniformes déchirés et tachés de sang. Déguisés, les investigateurs passent complètement inaperçus. L'église sert de laboratoire et de logement à Lee, et de temple lors des cérémonies d'Appel de Yog Sothoth, chaque nuit. De jour, Lee se trouve généralement dans le transept droit, où il étudie le *Liber Lacrymae* et prépare d'horribles décoctions. Si on lui dérobe le livre, les goules attaqueront l'hôpital (ou l'hôtel des PJ) pour récupérer l'ouvrage.

La cérémonie

Elle commence une heure après le coucher du soleil et se prolonge jusqu'à minuit. L'église est

violamment éclairée et des chants infernaux résonnent à l'intérieur. La nef est pleine de soldats ressuscités. Derrière l'autel, deux goules en soutane accomplissent une parodie de messe. La troisième tape comme une folle sur un harmonium démantibulé. Lee est en chaire et dirige l'invocation (SAN 1d3/1d10).

Si les PJ y assistent et la laissent se conclure, décidez des résultats. En cas d'échec, il se passera quelque chose de spectaculaire — le sol gronde, le vent souffle en tempête, des éclairs jaillissent d'un ciel sans nuages... Si l'invocation réussit, tout va être très calme pendant quelques secondes, le temps pour les PJ de commencer à courir vers un abri. Puis apparaît une sorte de monstrueuse aurore boréale composée de couleurs étrangères à notre spectre (SAN 1d6/ 1d20). Elle plane au-dessus du clocher quelques instants, le temps d'entendre la requête de Lee et de l'exaucer. Il a souhaité que tous les morts de la région ressuscitent et se vengent des vivants... Les investigateurs ont un gros problème. Si les PJ n'ont rien fait d'ici là, l'invocation réussira le soir de Noël.

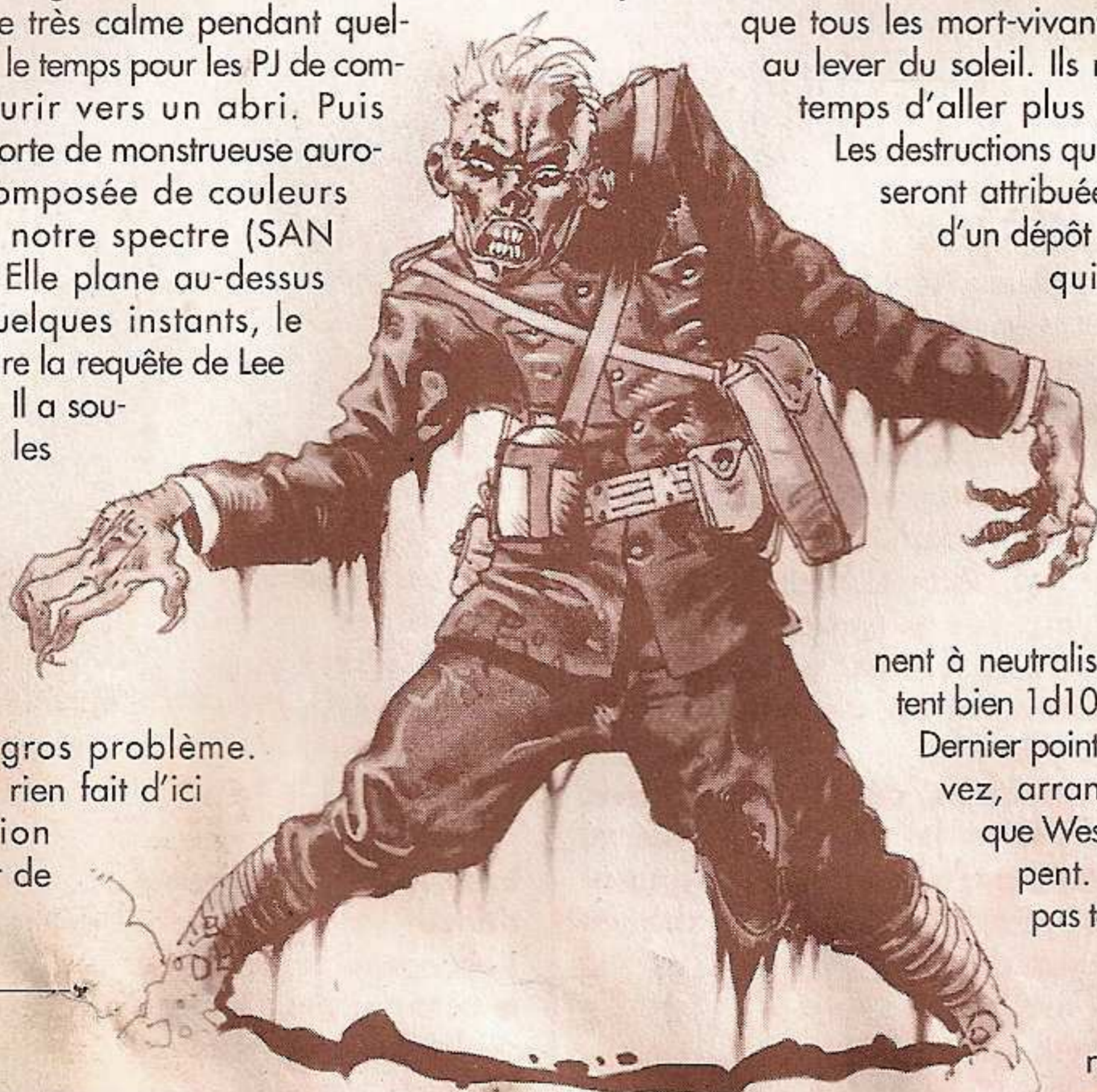
Final

Si les investigateurs ont laissé Yog Sothoth apparaître, il ne leur reste plus qu'à courir comme des fous jusqu'à l'hôpital (à travers des tranchées pleines de mort-vivants agressifs) pour s'y barricader. A moins qu'ils ne préfèrent s'entasser dans une voiture pour se lancer sur des routes couvertes de zombies titubants à perte de vue... Ne les tuez pas tous, ce serait trop facile. Contentez-vous de les terroriser. A moins que vous n'ayez envie de bouleverser l'Histoire, considérez

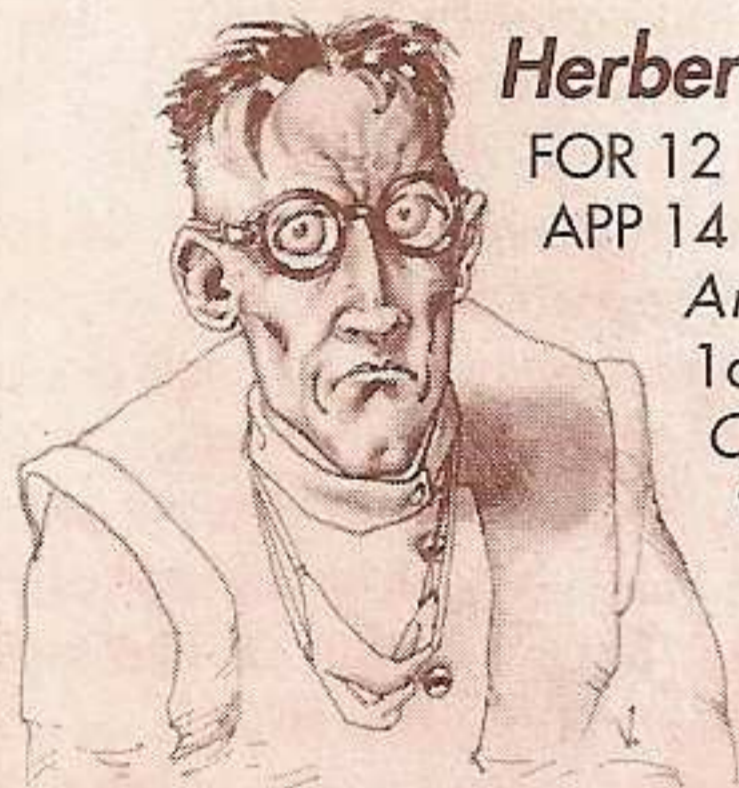
que tous les mort-vivants disparaîtront au lever du soleil. Ils n'auront pas le temps d'aller plus loin qu'Arras.

Les destructions qui en découleront seront attribuées à l'explosion d'un dépôt de munitions, ce qui n'empêchera pas les investigateurs responsables de l'échec de perdre 1d10 de SAN en l'apprenant. S'ils parviennent à neutraliser Lee, ils méritent bien 1d10 de SAN.

Dernier point : si vous le pouvez, arrangez-vous pour que West et Lee s'échappent. Leur duel n'est pas terminé...



SAVANTS FOUS, CADAVRES FRENETIQUES ET COMPAGNIE

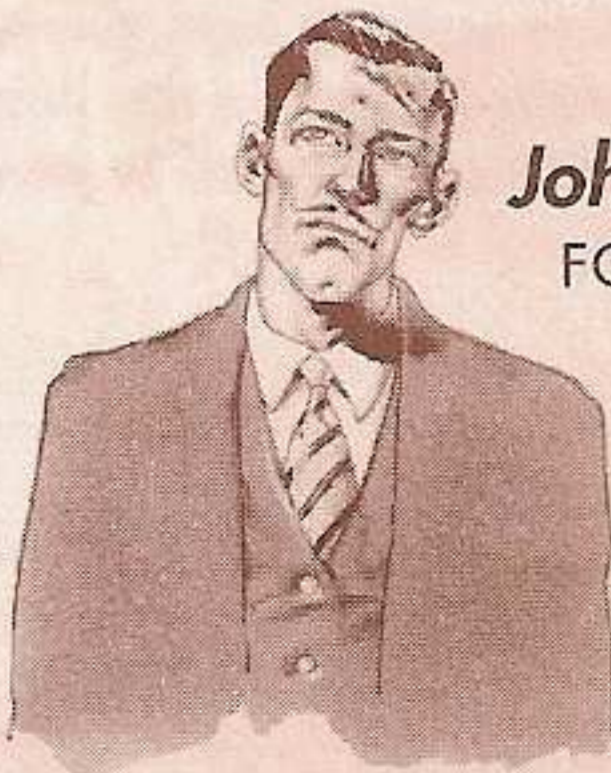


Herbert West, génie détraqué

FOR 12 DEX 13 INT 19 PdV 15 CON 16
APP 14 POU 14 TAI 13 SAN bof... EDU 20

Arme : cal.45 (en général sur lui), 30%, 1d10+2.

Compétences : Chimie et Pharmacologie 90%, Premiers Soins 95%, Psychologie 60%, Conduire auto 50%, Electricité 40%, Zoologie 40%, Diagnostiquer et Soigner maladie 80%, Soigner empoisonnement 60%, Lire le latin 50%, L-E/P français 30/55%.



John Morton, victime prédestinée

FOR 14 DEX 15 INT 12 PdV 15 CON 15
APP 10 POU 9 TAI 15 SAN 19 EDU 12

Armes : revolver cal.38 (souvenir de guerre), 50%, 1d10.

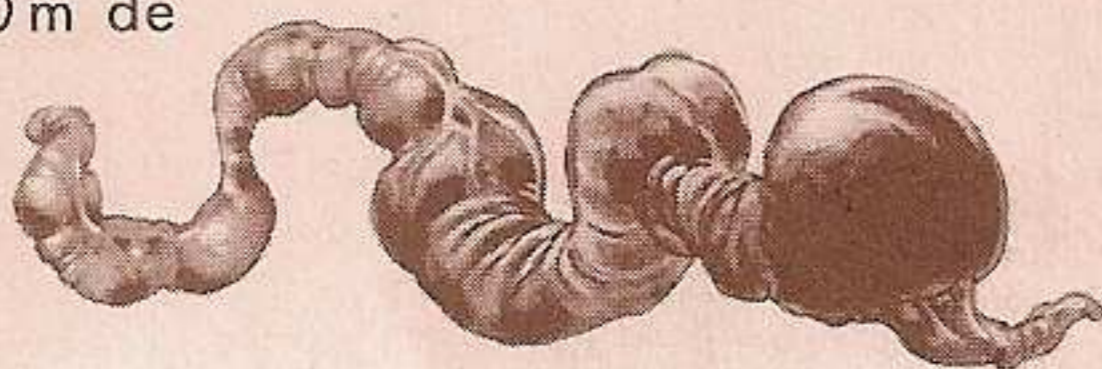
Compétences : Fusils 40%, T.O.C 35%, Esquive 30%, Sauter et Grimper 50%, Droit 30%, L-E/P français 25/40%.

Les Morceaux Choisis, première ligne d'attaque de Lee

— **Main baladeuse** (avec ou sans bras au bout) : DEX 14 PdV 04
Poing 40%, 1d3 armes diverses 50% (revolvers, couteaux). Protection : très rapide, 30% de malus aux chances de la toucher.

— **Intestin étrangleur** (10 m de cordes verdâtres et visqueuses) : DEX 08 PdV 9

Sauter 80%, Etrangler 70% (procédure d'étranglement, on peut se libérer en



réussissant un jet FOR/13).

— **Un torse** qui se déplace sur ses côtes, comme une araignée. En attaque, il se propulse avec son tronçon de colonne vertébrale et broie sa victime avec ses côtes : FOR 15 DEX 12 PdV 12.

Broyer 50%, 1d10/round (jusqu'à réussite d'un jet FOR).
Inventez-en d'autres...

Les goules

Elles rêvent de voir revenir les jours où les tranchées étaient un gigantesque fast-food ouvert 24h/24.

FOR 15 CON 12 TAI 14 INT 11 POU 15 DEX 13 PdV 13

Armes : Dents 30%, 2d6 ; Griffes 50%, 2d6.

SAN : 1/1d6 quand on voit ce qui se cache sous leurs uniformes (de loin, elles peuvent faire illusion)

Zombies de Lee, chair à canon (x 30)

FOR 14 CON 14 TAI 12 INT 10 POU 10 DEX 5 PdV 13

Armes : Poings et Lutte 50% (bonus aux dommages +1d4), Revolvers et fusils 30% (ne s'en servent que sur ordre)

SAN : de 0/1 à 1/1d6, selon leur état.

Dr sir Eric Moreland Lee

Un corps sans tête — qui « voit » et « entend » quand même. La tête est cachée en lieu sûr, ce qui lui permettra de faire sa réapparition même dans le pire des cas.

FOR 16 DEX 10 INT 20 PdV 16 CON 20 APP -- EDU 22 TAI 12
SAN -- POU 18

Arme : évite le combat. S'abrite derrière ses mort-vivants.

Compétences : comme West + 20% en Mythe.

Sort : Appeler Yog Sothoth

SAN : 1/1d4

Le Liber Lacrymae

En latin, +5% en Mythe, 1d6 SAN, contient Appel de Yog Sothoth, Multiplication de sort x2.



Comment utiliser ce scénario avec Simulacres, le jeu de rôle élémentaire

Il est difficile, si vous ne faites pas un peu attention, de jouer un scénario de l'Appel de Cthulhu sans que les personnages ne deviennent fous très vite. Ne multipliez donc pas les tests à chaque instant. En cas de test de perte de Santé Mentale, vous pouvez essayer la variante suivante :

— S'il y a une perte minimale, remplacez-la par une perte d'un PS et d'un EP (le personnage est « sonné » par l'événement). Ces deux points seront récupérés tous les deux au bout d'une heure (au lieu d'une semaine pour le point d'EP).

— Si la situation est vraiment horrible et hors du commun, faites perdre 1 EP de la manière habituelle, mais allez jusqu'à 2 ou 3 PS de dégâts en plus (le personnage peut donc « s'évanouir » d'horreur).

En ce qui concerne les goules et les ressuscités, ils n'ont plus de Composantes de Cœur ou d'Esprit mais seulement Corps et Instincts (et pas non plus d'Energies). De même, ils n'ont plus de points de Vie ni de points de Souffle mais uniquement des points de Structure. Pour leur retirer 1 point de Structure, il faut faire l'équivalent d'un PV ou deux PS de dégâts. Suivant la résistance et la fraîcheur du cadavre, attribuez de 2 à 6 points de Structure par monstre.

texte

Tristan Lhomme

illustration

Vince

plan

Stéphane Truffert

UN SCENARIO
POUR
SIMULACRES
CASUS BELLI
ET
PREMIERES
LEGENDES CELTIQUES



Un été en hiver

Pour 3 à 6 personnages, dont 2 ou 3 devront être des artistes - dont un barde -, invités à passer l'hiver auprès d'une ravissante personne ! Les joueurs de Simulacres ont tout intérêt à lire d'abord l'article consacré à la civilisation celte, pages 40 et 41.

Comment une créature à sang froid,
au plus profond d'un hiver blanc
arrive-t-elle à embraser les coeurs ?



Elle est rousse !

Et alors ?

Le complot

Il y a trois ans, dans le nord de l'Irlande, des hommes-serpents massacrèrent la plupart des occupants d'une demeure isolée. Seuls rescapés, la maîtresse des lieux et trois de ses guerriers furent emprisonnés dans un dédale de cavernes. Les hommes-serpents burent un peu de leur sang afin d'acquérir le pouvoir de prendre forme humaine (voir l'encadré). Les « doubles » des captifs, obtenus à l'issue d'une longue cérémonie, s'installèrent dans la demeure. Ils dépêchèrent ensuite un messager aux quatre coins de l'Ulster, porteur de surprenantes invitations !

A cette époque, Eléana, la jeune femme dont nous avons résumé le drame, venait de perdre son époux, le chevalier Boadach. On dit qu'elle ressentit cruellement ce décès et la solitude qui en découla. Et l'on explique qu'éprise de poésie, de théâtre, elle eut l'idée d'inviter un petit groupe d'artistes, de gens de renom, à venir passer l'hiver en sa compagnie.

En fait depuis trois hivers, des hommes-serpents remplacent leurs hôtes les plus prestigieux au sein de la société irlandaise. Ils espèrent gagner la confiance des puissants, infiltrer puis détruire la civilisation humaine !

Voyage pour une noble cause

Les personnages se sont trouvés sur la route des « rabatteurs » d'Eléana ; le hasard, ou la renommée réelle de l'un d'entre eux, a fait le nécessaire. Ils ont été touché par la détresse d'Eléana et ont décidé d'aller la distraire pendant l'hiver. Le groupe peut être composé soit uniquement de bardes et d'amuseurs, soit mixte - des compagnons guerriers, druides ou artisans ont entrepris le voyage avec leurs amis artistes -. Dans tous les cas ils doivent présenter un intérêt pour les hommes-serpents. Les personnages ne seront pas les seuls hôtes d'Eléana.

Leur voyage les conduit vers le nord, à travers de vastes étendues sauvages enneigées, au-dessus desquelles un ciel gris et lourd règne en maître. Au crépuscule d'une journée miraculeusement ensoleillée, ils arrivent en vue de Buncatna, dernière étape avant la demeure d'Eléana.

Le village apparaît en rase campagne, protégé par une haute palissade. Un guerrier emmitouffé dans d'épaisses fourrures garde l'entrée. Les voyageurs pénètrent dans un labyrinthe de ruelles désertées où les maisons ensevelies sous la neige ressemblent à de gigantesques terriers. La lune, presque pleine, inonde bientôt le décor de sa lumière pâle, les chevaux piaffent nerveusement... Les personnages trouvent une auberge où en échange d'un petit spectacle ils bénéficieront d'un repas et d'un bon lit pour la nuit.

Le lendemain matin quand ils repartent, une jeune femme, un sac jeté sur l'épaule, court à leur suite en les hélant. C'est une jeune poétesse qui demande à faire la route avec eux si toutefois ils vont dans la même direction. Elle se rend chez

Eléana. Lendalyn, c'est son nom, se montre d'emblée franche et amicale. Assez rapidement, elle avoue son étonnement d'avoir été invitée. Quoiqu'il en soit, elle va réaliser un rêve : rencontrer Mortelune et Rianfile, des bardes fameux !

Prendre forme humaine

Au cours d'un rite consacré au dieu Sepsiss, généralement dans une semi obscurité, les hommes-serpents boivent le sang fraîchement prélevé de leurs victimes. La transformation commence presque aussitôt et avec elle l'acquisition d'une partie des souvenirs, des connaissances des sujets servant de modèles. Le fait que l'acquisition du vécu des individus soit partiel permet parfois de déjouer les plans des reptiles. Ainsi l'entourage du roi d'Ulster trouva curieux les « trous de mémoire » d'un certain barde, ancien invité d'Eléana.

Bienvenue

Lorsque les personnages parviennent au terme de leur voyage, le soleil décline, les ombres s'allongent démesurément et un léger vent rend le froid piquant. Devant eux, la lisière d'une forêt au feuillage persistant fait un immense demi-cercle. La demeure est un ensemble de cinq maisons bâties sur un tertre, protégées par une palissade. L'habitation principale, celle d'Eléana, entourée d'un large fossé, trône au sommet.

Un homme assez légèrement vêtu attend devant l'entrée largement ouverte de l'enceinte. C'est Cuill, un serviteur chargé de prendre soin des chevaux. Dès que le groupe est sur place, un guerrier de stature imposante sort de la maison du haut pour venir à sa rencontre. Dunrod déclare être le frère d'Eléana. Son large visage, malgré un teint assez pâle possède un charme indiscutable et dénote aussi une forte personnalité. Eléana, occupée par l'organisation de la soirée, l'a envoyé accueillir les derniers arrivés.

Sur le bref trajet qui les conduit à leur habitation, les personnages apprennent que les autres invités sont là depuis moins d'une semaine mais que les réjouissances débutent véritablement ce soir puisque maintenant tout le monde est réuni. Le banquet commencera dès la nuit tombée.

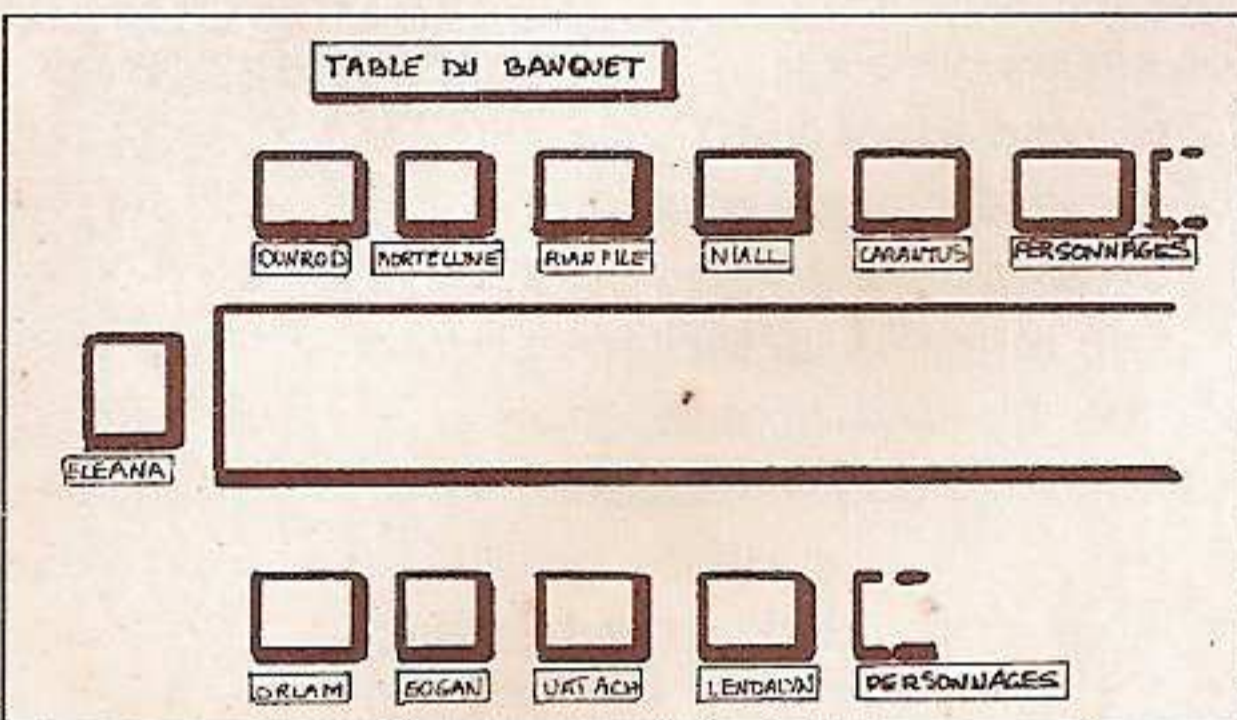
Au sommet du tertre

Repérez bien, sur le plan des lieux, où est logé chaque invité. A vous de déterminer ensuite (selon vos besoins) si les maisons sont occupées, ou bien, dans le cas contraire, ce que font les convives. Ont-ils déjà rejoint la demeure principale ? Se promènent-ils aux alentours ?

Le moment venu, les personnages montent vers le sommet du tertre. Après avoir traversé le petit pont qui enjambe le fossé, ils atteignent la porte de la demeure. La vaste salle où ils pénètrent bénéficie de la chaleur d'un grand feu central.

Debout de chaque côté du foyer, Cuill et son compagnon Demné tournent lentement une énorme broche sur laquelle rôtit un chevreuil. Une odeur alléchante flotte dans l'air. Des tréteaux placés le long des murs supportent une quantité impressionnante de victuailles, ainsi que deux gros tonneaux mis en perce. Des fourrures sont disposées un peu partout.

Dunrod propose de s'asseoir sans plus attendre à la longue table du banquet. La disposition des places a été choisie par Eléana. Dunrod profite de l'apparition de sa sœur pour procéder aux présentations, avec élégance lorsque le sujet s'y prête !



Les autres invités

- **Mortelune** (31 ans) est un barde légendaire, à l'apparence quasi divine, qui utilise un luth de cristal ! On peut le reconnaître aisément à la mèche blanche qui partage sa longue chevelure noire. Il vient d'Armorique, accompagné de son ami Carantus.

- **Carantus** (28 ans) est un amuseur aux talents variés. Ses qualités, parmi lesquelles une gentillesse extrême, lui valent d'être très connu et apprécié de ses compatriotes.

- **Rianfile** (16 ans). Fils d'un roi du sud de l'Ulster, Rianfile est un jeune prodige au doux visage auréolé d'un nuage de cheveux dorés et bouclés. Sa notoriété, bien qu'elle s'étende déjà au-delà des frontières de la nation, ne vaut pas encore celle de Mortelune.

- **Eogan** (27 ans). Lui aussi est barde. Prestigieux, prétentieux et parfois très stupide, grand, svelte, avec des cheveux blonds qui tombent jusqu'aux épaules et encadrent un visage aux traits délicats, dans lequel dominent des yeux limpides.

- **Orlam** (24 ans). Il paraît sorti du même moule qu'Eogan, mais ses cheveux bruns sont coupés plus court. Il est peut-être aussi un peu moins insupportable ! Néanmoins, comme chez Eogan, arrogance et propos désobligeants forment la base de son comportement.

- **Lendalyn** (18 ans). Elle habite les alentours de Buncatna. Son manque d'expérience masque encore, mais pas toujours, l'étendue de son talent.

Plutôt jolie, très sympathique, elle est bien connue dans sa région.

- **Uatach** (26 ans). C'est un barde médiocre, un vagabond qui n'a pas attendu d'être invité pour se joindre à la « fête ». Il récoltera les fruits de son audace !

- **Niall** (30 ans) est un noble représentant du roi d'Ulster, chargé de rendre hommage à Eléana. Voilà pour son statut officiel. En réalité, après qu'un homme-serpent ait été découvert dans l'en-

tourage du monarque, notre chevalier a reçu l'ordre de découvrir ce qui se trame lors des villégiatures hivernales. Niall est brun et barbu, de taille moyenne, large d'épaules.

Une rousse, et alors !

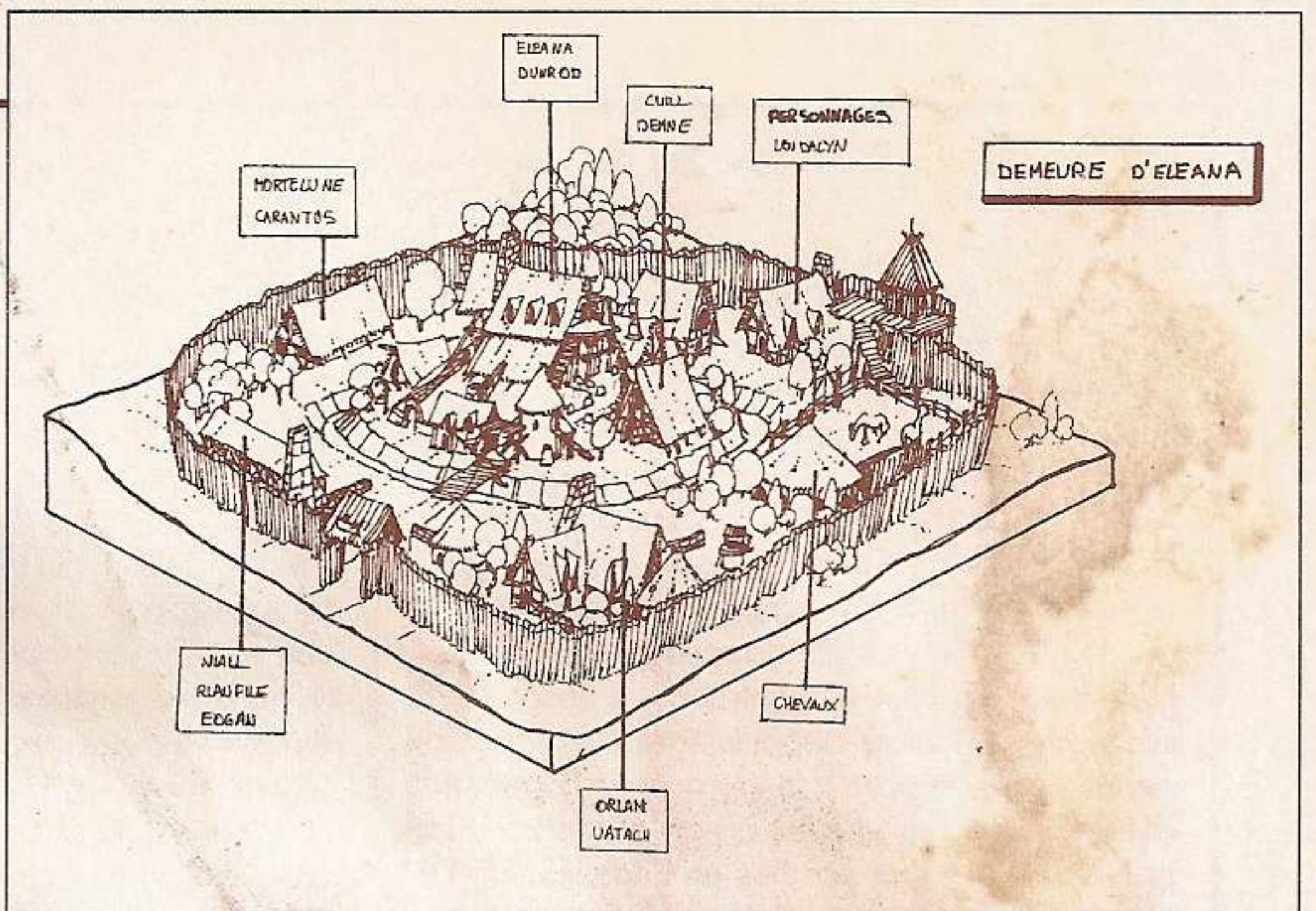
On a beau s'être préparé à rencontrer Eléana, il est difficile de rester stoïque. Même Mortelune ne trouverait pas les mots pour décrire tant de beauté et de sensualité. Peut-être, s'il se consacrait exclusivement à ses yeux vert émeraude, ou à sa chevelure flamboyante qui tombe en cascade sur ses épaules nues... peut-être parviendrait-il à évoquer correctement cette partie de sa personne. Mais l'ensemble ! Impossible ! Eléana est née des flammes du feu primordial, elle est le songe d'une nuit chaude et parfumée... un été en hiver !

Le banquet

Pendant le repas, les mentalités se dessinent. Mortelune converse aimablement avec Rianfile en qui il a trouvé un jeune et inattendu admirateur. L'élève demande des conseils au maître. Niall échange quelques phrases avec eux mais reste dans l'ensemble assez distant. Eogan et Orlam, rivaux aux lèvres d'Eléana, sont comme deux coqs de basse-cour, rivalisant de belles phrases et de beaux discours. On voit clairement qu'ils se détestent « cordialement ». Uatach s'enivre et se montre aussi vulgaire que prétentieux ! Il fait du « plat » à Lendalyn et aux femmes du groupe des personnages. Lendalyn, quant à elle, entre deux regards courroucés adressés à Uatach, tend l'oreille pour saisir la conversation de Mortelune et Rianfile. Elle discute aussi avec les personnages. Carantus fait de même. Grâce à lui, de ce côté de la table, la bonne humeur et les rires sont garantis ! Dunrod, affable, sourit à tous et à chacun, mais ne parle pas

beaucoup, sauf à sa sœur en se penchant vers elle.

Eléana paraît ravie. Les deux jeunes paons qui lui font la cour monopolisent son attention, mais si l'on observe avec attention, l'on



s'aperçoit bien vite qu'elle se moque d'eux, gentiment mais sûrement !

La joute des poètes

Le repas à peine terminé, Eléana propose une veillée. Cuill et Demné installent fourrures et coussins près du feu. De la chaleur pénétrante des hautes flammes naît le désir de voir l'hiver durer éternellement. L'atmosphère semble déjà empli des merveilles qui vont suivre.

Eléana fait part de son envie d'entendre un air triste et doux. Les deux jeunes chiens, avec un empressement un peu ridicule, répondent aussitôt à sa demande. Sans succès. Eléana choisit Mortelune. La prestation du barde émeut toute l'assistance au point que certains ne peuvent retenir leurs larmes. « Jamais si belle histoire d'amour déçu ne fut chantée avec si belle voix », murmure Eléana lorsque Mortelune s'incline finalement devant elle.

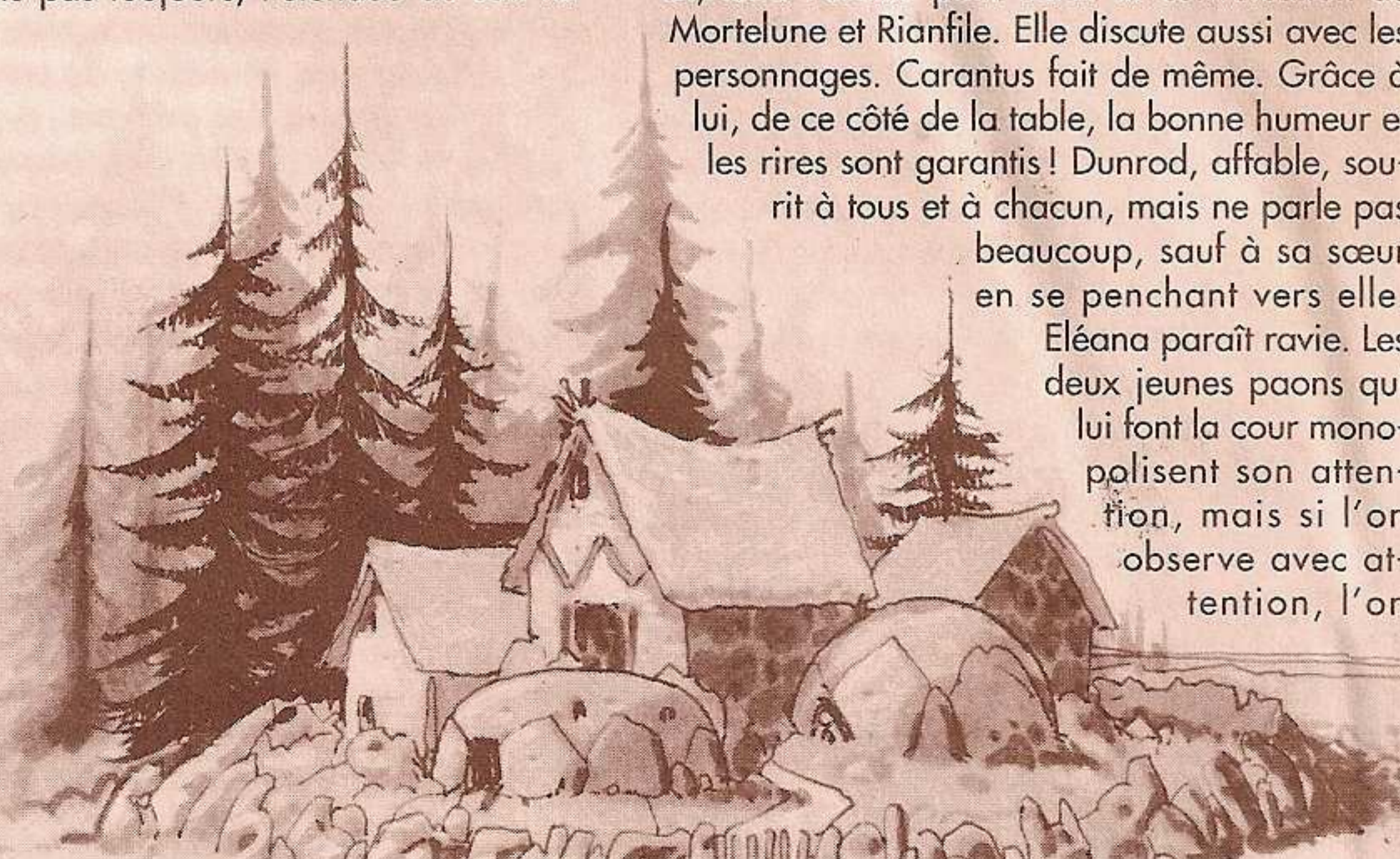
Orlam déclare alors qu'il va réciter un poème de sa composition sur l'hiver. L'effet obtenu est excellent, mais sans plus. Vient le tour d'Eogan, qui, par défi, déclame une poésie sur le printemps. Cette fois-ci le résultat est magique, tant les images évoquées s'imposent à l'esprit. Qui observe Orlam à cet instant voit briller dans ses yeux une lueur assassine !

A brûle-pourpoint, Eléana défie Uatach de montrer ses talents. Ce brusque intérêt semble avoir sur lui l'effet d'un plongeon dans un torrent glacé. Il se fige, balbutie, tente vainement de se dérober. Finalement, le poids du monde sur les épaules, il se lève et commence à chanter. Sa confusion, ajoutée à sa médiocrité, fait que sa voix s'étrangle avant d'avoir terminé. Eléana a pour lui un regard peu amène.

Le temps passe bien vite, mais un ou deux invités peuvent encore se produire avant que la veillée ne s'achève. En conclusion, Eléana propose de passer la journée du lendemain au bord du monde, là où commence le royaume de Manannan Mac Lyr, le dieu de l'océan.

Au bord du monde

Aux premières lueurs du jour, Uatach fait son bagage et s'éclipse. Plus tard, en milieu de matinée, le signal du départ de la promenade est donné. Les personnages traversent une belle forêt



dont rien ne trouble la sérénité. Au sortir d'un vallon, les voilà arrivés ! La neige s'étend jusqu'au bord de la falaise qui domine la mer. Il fait très beau, un soleil de givre donne à la surface infinie des eaux un reflet métallique. Le vent soulève l'écume sur la crête des vagues. Eléana montre l'endroit où elle aime à venir rêver, un repli de terrain situé à quelques pas de l'immensité, et suggère d'y faire halte pour déjeuner.

Une fois sur place, Demné nettoie quelques petits rochers çà et là et les recouvre de fourrures. Tandis qu'il s'active, Orlam s'approche dangereusement du vide. Loin en contrebas, d'énormes récifs apparaissent et disparaissent au rythme du ressac. Le jeune barde se tourne vers Eogan et le défie de venir jusqu'à lui pour l'affronter : « Improvisons chants et poèmes en l'honneur de l'océan ». Eogan devient blême (la veille il a avoué avoir le vertige) et, si personne n'intervient pour interrompre ce jeu stupide, finit par s'avancer à hauteur de son adversaire. Quelques battements de cœur plus tard, il vacille, la tête entre les mains, il tombe ! Orlam ne fait pas un geste pour le secourir. Même à l'ultime instant les personnages peuvent s'élancer pour retenir Eogan. La réussite de leur action dépend d'un Test de Corps + Action + Humain + Difficulté.

Peu après, Dunrod accuse Orlam d'avoir prémédité ce crime, car d'après lui il s'agit bel et bien d'un crime. L'assassin, aveuglé par sa rancœur et sa haine, a contraint son rival à s'approcher du vide alors qu'il savait celui-ci sensible au vertige. Orlam, les yeux vides, nie mollement, puis s'éloigne d'une démarche mal assurée. Mortelune prédit alors au fuyard un avenir peu enviable car, de ce jour, partout où il se rendra, il contera cette histoire.

Eléana, bouleversée par ce qui vient de se passer, même si Eogan est sauf, demande à Mortelune de la raccompagner. Elle désire au plus haut point que ses autres invités restent avec Dunrod et poursuivent leur promenade. Elle refuse énergiquement, de façon presque enfantine, toutes les propositions et s'en va avec le barde.

Dunrod, bien que semblant très fatigué, parcourt la côte en guidant ses hôtes. Le décor est superbe mais le cœur n'y est plus. Le soir venu, Eléana n'assiste pas au repas, lequel se déroule sans cérémonie.

Nuit de pleine lune

Au milieu de la nuit, un hennissement réveille plusieurs personnages. Les chevaux, nerveux depuis Buncatna, semblent particulièrement agités. Ils renâclent bruyamment et frappent le sol de leurs sabots. Un simple coup d'œil au dehors permet de voir Cuill sortir le cheval à robe noire de Dunrod. Il l'amène rapidement à son propriétaire qui attend devant la porte ouverte de l'enceinte. Aussitôt, le frère d'Eléana s'éloigne au galop en direction du sud. Du chemin de ronde, on peut l'observer longuement. Il file tout droit puis oblique vers le sud-est (vers l'ancre des hommes-serpents).

Interrogé, Cuill dit simplement que, parce qu'il ne pouvait s'endormir, son maître a décidé de chevaucher un moment. Le serviteur retourne ensuite se coucher. Si les personnages en profitent pour fureter un peu tout en se montrant discrets, une surprise les attend ! Mortelune sort prudemment de son habitation, jette des regards furtifs alentour, grimpe rapidement au sommet du tertre et pénètre chez Eléana. Dunrod ne rentre qu'à l'aube.

Un invité bien pâle

Le lendemain, un fin voile de brume ternit l'éclat du ciel. Dunrod, nullement éprouvé par sa nuit au grand air, vient proposer à ses hôtes de l'accompagner à la chasse. Il arbore un sourire radieux et l'on peut légitimement s'étonner de lui découvrir un teint de jeune fille !

Les personnages sont libres de refuser sa proposition. S'ils veulent rester, envoyez à la chasse les personnages non joués qui n'ont aucun rôle à tenir lors de la journée. De toute façon la chasse se déroule sans événement majeur. Quant à Mortelune, l'on comprend aisément qu'il préfère la compagnie d'Eléana à n'importe quelle autre. Grave erreur de sa part, car sous le couvert de faire une promenade à cheval, ensemble, dans les collines avoisinantes, celle-ci va l'entraîner dans l'ancre des hommes-serpents !



Le soir tout le monde se retrouve autour de la grande table pour dîner. Eléana demande aux personnages de s'asseoir aux places maintenant inoccupées. Ses grands yeux s'attardent sur le barde qu'elle a choisi comme voisin (Rianfile ou un des personnages, pour plus de piquant). Ce soir, il est l'objet de sa curiosité, le destinataire de ses troublants sourires. Et Mortelune dans tout cela ? Le barde a le teint hâve. Il parle peu. L'attitude de la dame ne semble pourtant pas être à l'origine de son état. D'ailleurs, il tient en réserve une explication à l'intention des curieux : il se sent fiévreux, mais assure que cela ne durera pas. Mortelune dévisage ses interlocuteurs, lesquels remarquent tout à coup l'étrangeté de son expression, la lueur glaciale qui couve dans son regard ! Impossible de deviner pour autant qu'il s'agit d'un homme-serpent !

Afin de terminer la soirée agréablement, Eléana sollicite le concours des personnages. Chants, poèmes, accords harmonieux peuvent à nouveau s'élever autour du feu, pendant qu'au dehors tombent de gros flocons de neige, silencieux.

Action

Si les personnages ne se décident pas à agir pendant la nuit, Niall les réunit afin d'insister sur l'étrangeté des événements. Ses yeux brillent d'un éclat féroce. Il paraît plus grand, plus fort. D'après lui, il est grand temps de découvrir où s'est rendu Dunrod la veille, car la neige qui tombe aura bientôt effacé ses traces...

Pour convaincre les personnages du danger de la situation, il leur fait part de sa mission et de la vraie raison de sa présence.

Les personnages sortent dans la nuit, tantôt dans une obscurité délavée, tantôt dans la lumière blafarde d'une lune voilée, suivant l'humeur capricieuse des nuages. Les traces de Dunrod, mais aussi celles laissées par Eléana et Mortelune, traversent la lande qui s'étend au sud de la demeure, un espace comme une mer agitée blotti entre les bras de la forêt. Puis, elles se dirigent vers une assemblée de petits monts boisés au relief tourmenté. De sommets en vallons, le groupe parvient devant l'entrée d'une grotte, haute déchirure dans une large paroi abrupte. Les flocons de neige tombent maintenant en rangs serrés.

Niall se déclare partisan d'une exploration des lieux, sans doute infestés d'hommes-serpents. Il explique qu'un détachement des chevaliers du roi attend à Buncatna, prêts à intervenir. Il est donc inutile de prendre des risques !

Dans la gueule du serpent

Reportez-vous au plan des cavernes.

1. Un guerrier homme-serpent somnole à cet endroit, enroulé sur lui-même. Il est censé surveiller l'entrée ! Néanmoins, la lumière d'une torche, un bruit, le réveille automatiquement. Loin de donner l'alarme à grands cris, il va silencieusement réveiller ses semblables, en 3, puis en 4 et 6.

2. Assez curieusement, seules trois torches brûlent dans cette enfilade de cavernes. Leur utilité réside, non pas dans l'éclairage qu'elles dispensent, mais dans les repères qu'elles offrent au garde dans ses déplacements. Vue de l'entrée, la première est située très en hauteur, petite boule de lumière accrochée à une paroi lointaine.

3. C'est la salle d'habitation des hommes-serpents guerriers. Tous dorment enroulés sur des roches plates situées à différentes hauteurs. Leurs armes et leurs biens, sans être à portée de la main, sont rangés près d'eux. Dès que le garde les prévient de la présence des personnages, ils se dispersent dans les cavernes de manière à encercler ces derniers avant de les attaquer.

4. Les prisonniers survivent dans une obscurité quasi perpétuelle. Ils ne supportent plus la lumière, même la plus faible. Qui reconnaîtra en ces pauvres créatures décharnées, au teint livide, vêtues de loques, la ravissante Eléana, le noble Dunrod ? Prostrés sur le sol, Cuill et Demné ? Et tous les autres, enchaînés, qui sont-ils ? Bardes célèbres, jeunes poétesses, valeureux chevaliers ? Seul Mortelune est en mesure de prévenir les intrus qu'un danger les menace. A gauche de l'entrée, au sommet d'un impressionnant rocher, l'homme-vipère les épie. Il bondit !

5. Ici, on croirait entrer dans une arène, avec des gradins dignes d'accueillir les séants d'un public de géants ! Au fond, un serpent géant attend les imprudents, invisible, glissé dans une faille creusée à la base d'une des parois.

6. La salle des hommes-serpents magiciens prend place tout en haut de la précédente. Pour l'instant, seul le chef des magiciens y vit. Outre quelques roches plates, l'endroit comprend une table de pierre légèrement inclinée, avec une gouttière sur chaque bord dont la finalité ne fait aucun doute. Tout ce sang séché en est la preuve ! C'est ici que les prisonniers subissent d'abondantes, d'épui-

santes saignées! Si les personnages arrivent jusque là, ils découvriront aussi, dans un renforcement, un autel primitif, sculpté de motifs reptiliens. Trois mortiers avec leur pilon, entourés de divers ingrédients, une statuette de Sepsiss, le dieu à tête de serpent, sont posés dessus.

Tous des magiciens

Si les personnages n'entreprennent pas de nettoyer tous seuls ce nid de serpents, ils ressortiront sains et saufs! Si l'idée ne leur vient pas, Niall suggère de retourner à la demeure afin d'éliminer les doubles des prisonniers. A eux de concevoir un plan. Dès que les doubles sont hors d'état de nuire, Niall part à Buncatna chercher les renforts. Il lui faut un peu plus d'une journée pour aller et revenir... Avant d'aller plus loin, sachez que les hommes-serpents se méfient de notre homme depuis le début de l'aventure, car un de leurs espions à la cour du roi a disparu. Aussi, sans attendre la charge de la cavalerie, ils peuvent attaquer la demeure, ou fuir avec les prisonniers. A vous de choisir. Dans tous les cas, voilà d'héroïques combats, de fabuleux actes de bravoure en perspective!

Une des suites possibles à ce scénario est que le roi d'Ulster demande aux personnages de rentrer à son service. Des hommes-serpents circulent librement, sous forme humaine, dans son royaume et complotent pour s'emparer du monde. On dit qu'une fois l'an, ils se réunissent afin d'échanger leurs informations. Il faut les trouver et les abattre!

LES HOMMES-SERPENTS

Les magiciens

Ils ne peuvent lancer leurs sortilèges que sous leur véritable forme. Pour retrouver celle-ci, ils doivent dépenser 1 PS ou 1 EP. Précisons que « Prendre forme humaine » est un pouvoir spécial qui requiert l'aide du dieu Sepsiss. Ce n'est pas un sortilège.

Energies magiques : Air (1), Eau (1), Brume (1).

◆	3	≅	5	♥	4	✱	6		
◀	4	▶	3	🔥	2	■	1		
🏠	1	🍄	0	🐍	1	⬆️	2	👁️	1
Puiss.	0	Rapid.	0	Précis.	0				

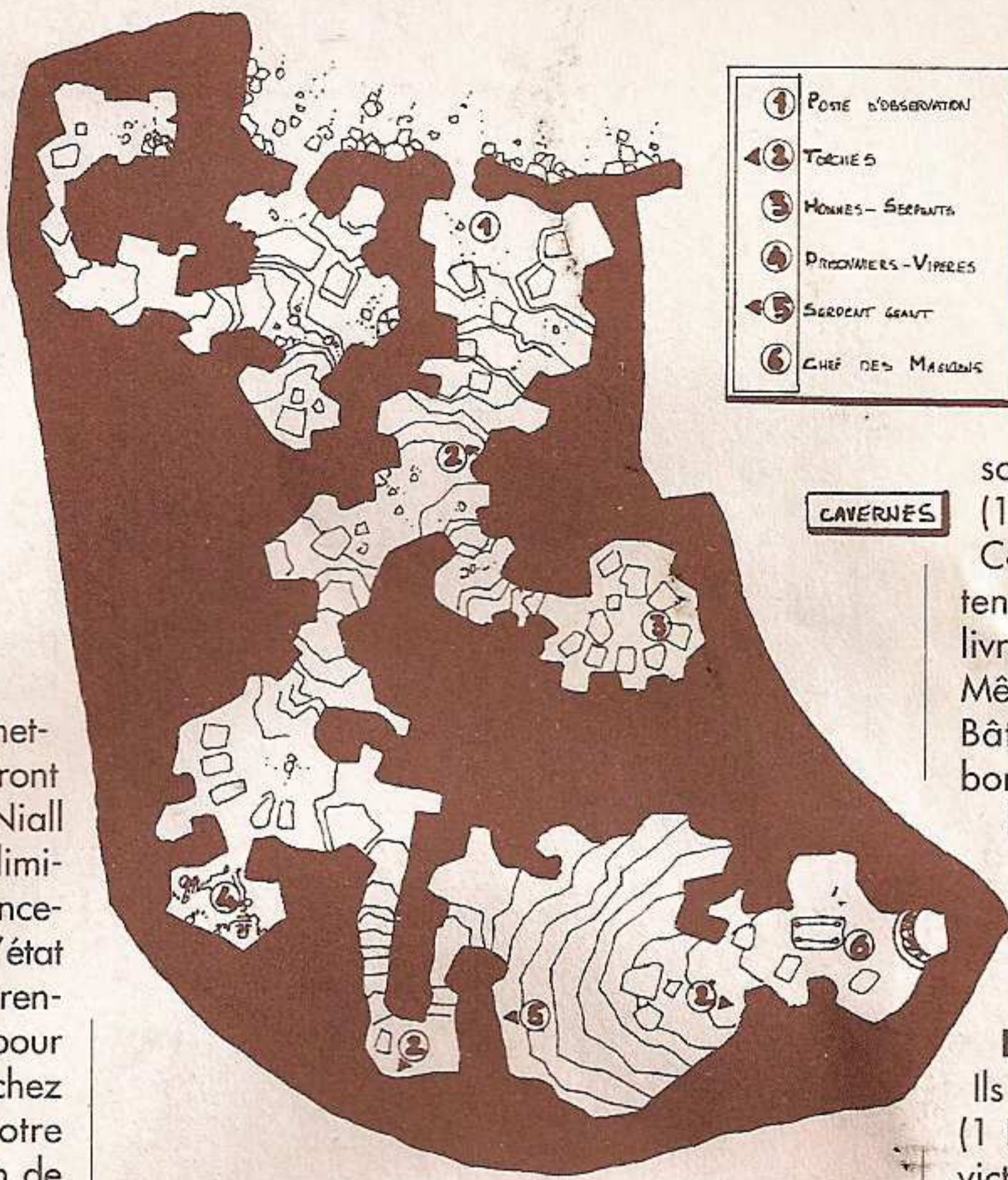
• Pour Premières Légendes. Pour retrouver leur forme originelle, les hommes-serpents doivent dépenser 5 points de Fatigue.

Eléana

La femme-serpent qui incarne le rôle d'Eléana ne connaît qu'un seul sortilège et ne sait pas se battre. Par contre, elle a de nombreux Talents : Poésie, Théâtre, Parler Grec, Philosophie, Séduction.
- Sortilège : Prendre l'apparence d'une personne (C) Esprit, (M) Perception, (R) Humain, (E), Brume. Coûte 1 point d'Energie et 1 PS ou 1 EP. Durée 6 heures. Ce sortilège a un caractère uniquement visuel. Il n'accorde ni la voix, ni le comportement de la personne imitée.

Les doubles

Ceux de Dunrod, Cuill, Demné, Mortelune ont le choix entre le sortilège qui vient d'être décrit et



celui ci-dessous.

Leurs Talents sont : Parler Grec, Sabre (1 PV).

- Sortilège : Illusions

Voir les caractéristiques du premier sortilège, durée 1/2 heure. Ce sortilège a lui aussi un caractère uniquement visuel. Il permet de créer des images en trois dimensions, mobiles, qui ne peuvent en aucun cas provoquer directement des dommages.

Le chef des magiciens

Il est très puissant car il connaît quatre sortilèges, les deux précédents plus deux autres. Il peut les lancer avec un bonus de 2 (+ 2 aux Tests) et possède 6 PS et 5 EP.

Il utilise aussi un bâton enchanté qui contient 3 charges (voir les règles de Simulacres, page 23), dont le pommeau représente une tête de serpent. En temps normal, cette arme cause 1 PS de dommage. Lorsqu'elle est activée, elle inflige 2 PS et étourdit pendant 2 passes d'armes celui qui a été touché. La victime effectue alors tous ses tests avec un malus de 2.

Energies magiques : Air (2), Eau (2), Brume (2), Terre (1), Boue (1).

- Sortilège : Envôter les serpents

(C) Cœur, (M) Résistance, (R) Animal, (E) Boue. Coûte 1 point d'Energie et 1 PS ou 1 EP. Durée 6 heures. Ce sortilège permet de contrôler et d'utiliser selon ses désirs jusqu'à trois serpents (ou un serpent géant!).

- Sortilège : Peur

(C) Instinct, (M) Action, (R) Humain, (E) Boue. Coûte 1 point d'Energie et 1 PS ou 1 EP. Durée 3 minutes. Permet d'effrayer les créatures (humains ou animaux) qui regardent le magicien lorsque celui-ci lance le sortilège. Les victimes sont prises de panique et fuient le plus rapidement possible pendant 3 minutes.



• Pour Premières Légendes

Physique : 5 ; Psychique : 14 ; Aura : -2 ; Fatigue : 24 ; Taille : 1,70 m ; Poids : 55 kg. Sens (10) ; Surprendre (14) ; Bâton (17/13) ; Dents (7) ; Mains nues (6) ; Attaques par base : 1 ; Dommages : Mr ; Esquive (8) ; Protection : 0, sauf tête : 2 ; Résistance aux

sortilèges : 6 ; Blessures : sonné (10), évanoui (14), coma (19), mort (24).

Compétences/Sortilèges : toutes les compétences « intellectuelles » données page 112 du livret de jeu doivent être augmentées de 2 points. Même chose pour les 4 sortilèges connus.

Bâton enchanté : le magicien bénéficie d'un bonus de 10 points lorsqu'il attaque avec son bâton activé. Chaque utilisation lui coûte 5 points de Fatigue.

Les guerriers

Les hommes-serpents

Ils se battent avec des faux (1 PV) et des lances (1 PV) quand ils ne préfèrent pas enserrer leurs victimes dans leurs anneaux (constriction : 1 PS par passe d'arme).

◆	5	≅	4	♥	3	✱	3		
◀	2	▶	3	🔥	2	■	3		
🏠	1	🍄	0	🐍	1	⬆️	1	👁️	2
Puiss.	2	Rapid.	1	Précis.	0				

Le chef des guerriers a 5 PV et inflige 2 PV de dommages lorsqu'il se bat avec sa lance. Il a une vingtaine d'hommes-serpents sous ses ordres.

• Pour Premières Légendes. Le chef des guerriers a 26 points de Fatigue (sonné : 10, évanoui : 16, coma : 21). Il se bat à la lance (20/14).

L'homme-vipère

Il possède un corps d'homme et une tête de reptile. Il se bat toujours à mains nues (1 PS). Dès que la situation s'y prête, il bondit sur ses adversaires et essaie de les mordre (2 PV). Ses crochets inoculent un poison, mortel pour ceux qui échouent au Test de Corps + Résistance + Humain.

• Pour Premières Légendes

Physique : 7 ; Psychique : 10 ; Aura : -2 ; Fatigue : 24 ; Taille : 1,72 m ; Poids : 58 kg.

Sens (12) ; Surprendre (13) ; Bondir (14) ; Dents (12) ; Mains nues (14) ; Attaques par base : 1 ; Dommages : Mr ; Esquive (14) ; Feinte de corps (9) ; Protection : 0, sauf tête : 2 ; Résistance aux sortilèges : 3. Blessures : sonné (10), évanoui (14), coma (19), mort (24).

Morsure empoisonnée : si elle n'est pas soignée, la victime perd 6 points de Fatigue par heure, et ce pendant 4 heures.

Serpent géant

◆	6	≅	4				
◀	3	▶	2	🔥	3	■	2
Naturel	0	Supernaturel	2				
Puiss.	2	Rapid.	2	Précis.	1		

Points de Vie

--	--	--	--	--	--

Points de Souffle

--	--	--	--	--	--

Redoutables sont ses morsures (2 PV), sans parler de la terrible constriction qu'il utilise pour étouffer ses proies et les broyer en moins de temps qu'il ne faut pour le dire

(2 PS par passe d'arme).

• Pour Premières Légendes

Physique : 16 ; Psychique : 2 ; Aura : -4 ; Fatigue : 34 ; Taille : 12m de long ; Poids : 350 kg.

Sens (12) ; Surprendre (12) ; Dents (12), Constriction (17), dommages (9 points par base) ; Attaques par base : 1 ap ; Dommages : 2 Mr ; Esquive (14) ; Feinte de corps (9) ; Protection : 1, sauf yeux : 10 ; Résistance aux sortilèges : 3.

Blessures : sonné (14), évanoui (20), coma (27), mort (34).



Quelques modèles de personnages pour Simulacres

Niall

◆	6	≡	5	♥	4	✱	3
◀	2	▬▶	4	🔥	2	■	2
⚔	0	♣	0	♠	1	♣	2
Puiss.	1	Rapid.	1	Précis.	1		

Métier : chevalier. Talents : Epée longue (2PV) ; Armure (fourrure), difficulté supplémentaire de 1 pour le blesser ; Monter à cheval.

Lendalyn

◆	3	≡	5	♥	5	✱	5
◀	4	▬▶	2	🔥	3	■	1
⚔	0	♣	1	♠	0	♣	2
Puiss.	0	Rapid.	1	Précis.	2		

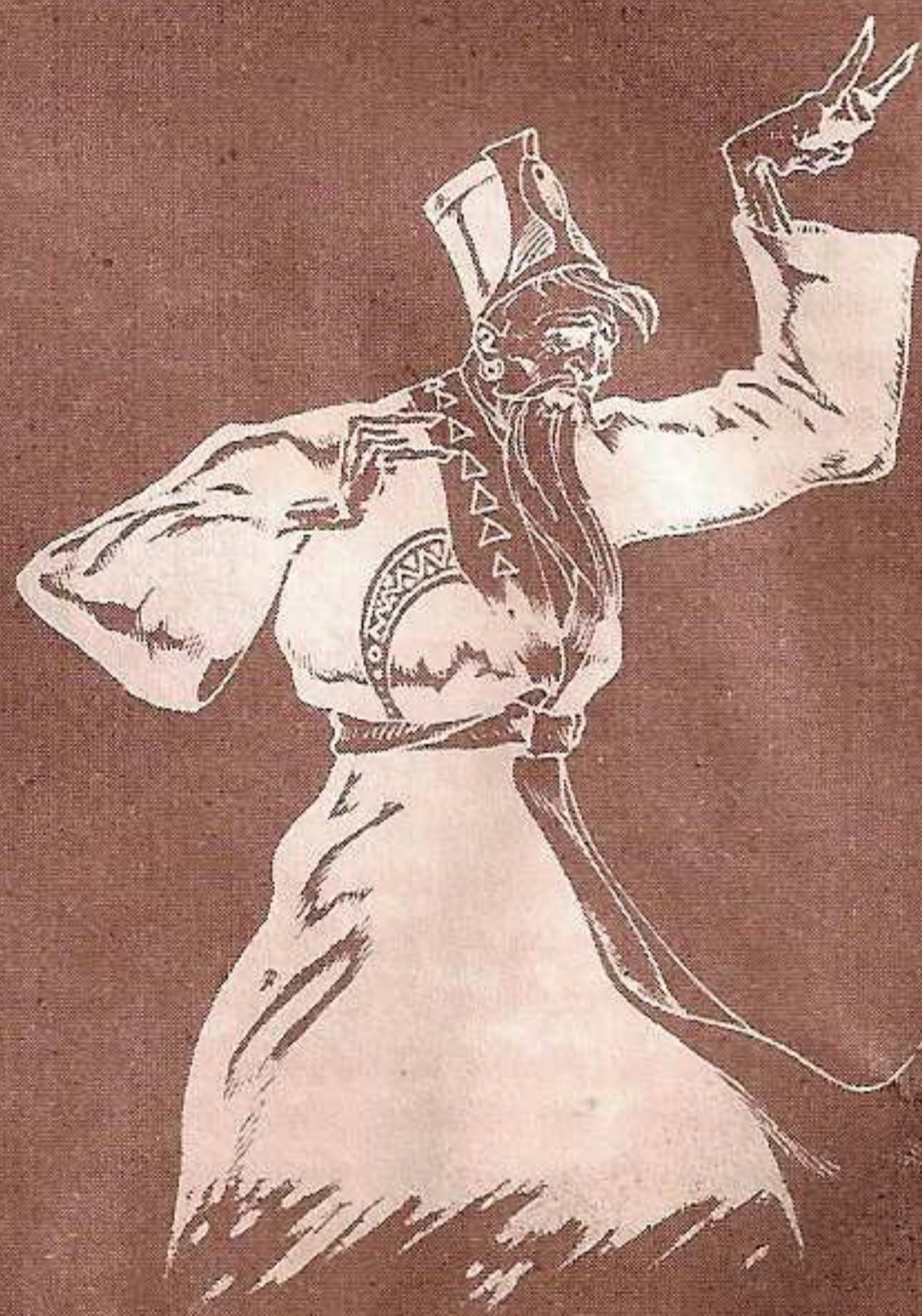
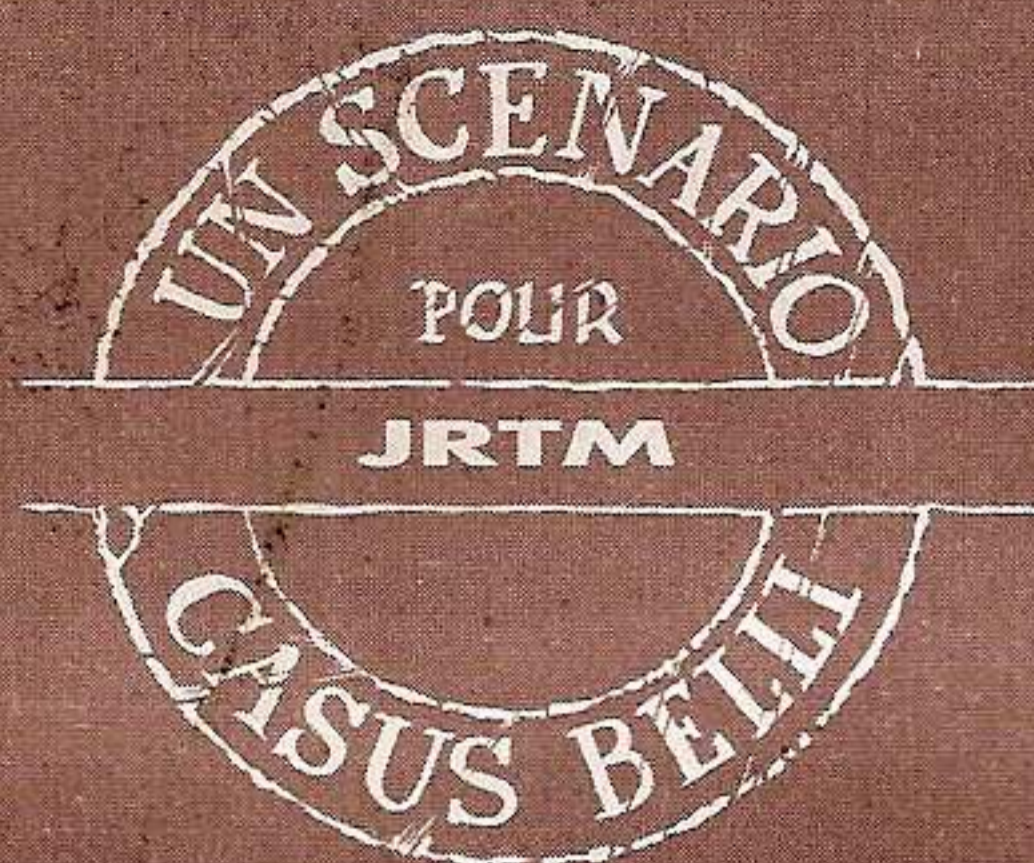
Métier : poétesse. Talents : Chant, Musique, Poésie.

Carantus

◆	4	≡	4	♥	6	✱	4
◀	4	▬▶	3	🔥	1	■	2
⚔	0	♣	0	♠	1	♣	2
Puiss.	0	Rapid.	1	Précis.	2		

Métier : amuseur. Talents : Pitrerie, Acrobatie, Manipuler, Monter à cheval.

scénario
Marc Deladerrière
 plan
Stéphane Truffert
 illustration
Vince



La caverne de cristal

Cette aventure est conçue pour un groupe de 4 à 6 aventuriers de niveau 2-4, comportant au moins un barde, et quelqu'un comprenant le sindarin. Elle se déroule à n'importe quelle époque du Troisième Âge, à partir du moment où la Moria est condamnée (2480), car envahie par les orques de Sauron.

Quand un barde rencontre un autre barde...



Ça peut rudement barder !

Autrefois

Daeron... Le plus grand des bardes des Terres du Milieu, ménestrel du roi Thingol (Elwë) en Doriath au Premier Âge, il fut éperdument épris de Luthien et jaloux de son amour pour l'humain Beren. Il inventa les ciriths, la forme d'écriture la plus répandue en Endor. Quand Luthien lui échappa pour toujours, il s'enfuit de l'Anneau de Melian pour errer dans les Terres du Milieu, chantant son désespoir et son amour perdu.

Daeron se réfugia un temps dans une immense caverne des Monts Brumeux. Il fut séduit par sa beauté naturelle, une immense grotte de pierre claire et de cristal où la lumière du soleil parvenait conduite par des veines de quartz incrusté dans la roche. De sa magie et de ses chants, il tissa dans cet ermitage un monde d'illusions, un reflet de Doriath que Luthien, ou tout du moins l'illusion de celle-ci, égayait. Pendant un temps, Daeron échappa à la tristesse, mais sombra peu à peu dans la folie, croyant en la réalité de ses illusions, il pensait que Luthien vivait heureuse à ses côtés.

Deux cents ans avant le début de l'aventure qui concerne les personnages, Ethuilwen, elfe de la maisonnée d'Elrond, amie personnelle de celui-ci et barde de son état, entreprit un voyage pour rejoindre la Lorien et proposer ses chants à la cour de Galadriel et de Celeborn. En passant par un col dans les Monts Brumeux au nord de la Moria, elle découvrit la fissure naturelle qui menait à la caverne de cristal, demeure de Daeron. Poussée par sa curiosité naturelle, elle commença son exploration et découvrit la grotte et ses merveilles. Ebahie par les visions et les sonorités résonnant dans la roche même, Ethuilwen s'attarda en ses lieux et finit par rencontrer Daeron, accompagné de Luthien comme à son habitude. Ethuilwen, reconnaissant des elfes de grande qualité, leur proposa de chanter pour eux. Daeron, imbu de sa supériorité (réelle), la laissa faire, condescendant et méprisant. Piquée au vif par cette attitude, Ethuilwen rassembla tout son art et chanta ses mélodies les plus complexes, les plus recherchées. Daeron ne comprit pas tout de suite son erreur. Même si la qualité de la musique d'Ethuilwen ne pouvait égaler la sienne, les harmonies qu'elle tissait étaient magnifiques, mais en désaccord avec celles qui créaient les illusions de sa caverne. Et sous ses yeux, Daeron vit l'illusion de Luthien fondre et disparaître, incapable de résister au choc des deux musiques.

Entrant dans une colère insensée, possédé par sa folie, Daeron prit sa harpe et engagea un duel musical et magique pour détruire Ethuilwen. Après une lutte épique, il finit par emprisonner la ménestrel dans un bloc de cristal sculpté par sa musique...

Épuisé par cette lutte, Daeron comprit enfin que sa Luthien n'était qu'une illusion. Son rêve brisé, il n'eut plus le courage de le reconstruire, comprit la futilité de ses efforts et reprit ses errances. Il laissa des illusions gardiennes derrière lui pour protéger cette grotte qu'il chérissait toujours, et chargea Borvorn (nous y reviendrons) de veiller

à l'entretien des illusions. Avant de partir, dans un dernier remords, il laissa dans sa demeure la partition du chant permettant de briser le bloc de cristal où sa rivale était enfermée. Sa punition serait l'emprisonnement jusqu'à ce qu'un barde découvre la grotte et brise le cristal grâce au chant.

Ethuilwen, toujours consciente mais prisonnière de la roche, chante depuis sa solitude et sa tristesse, et seul l'écho de la harpe de Borvorn lui répond.

Des hurlements dans la neige

L'hiver règne sur les Terres du Milieu. Les premières neiges sont tombées, mais ne gênent pas encore les voyageurs. Confiants, les personnages ont pris la route et se déplacent actuellement dans la région proche de Fondcombe quand ils sont surpris par une tempête de neige. Complètement égarés dans la tourmente blanche, ils perdent en quelques heures tout sens de l'orientation et avancent au hasard, n'osant s'arrêter de peur de mourir gelés. Des hurlements de loups résonnent dans le lointain.

Après être entrés dans une petite forêt pour échapper au vent mordant, les personnages trouvent une clairière plus ou moins abritée par un gros bloc de roche... Un refuge bien maigre mais ils ne sont pas en état de faire les difficiles. Mais, une meute de loups a décidé elle aussi que cet endroit était bien agréable et n'est pas prête à céder la place! D'autant plus que la faim leur tenaille les entrailles et qu'un repas vient s'offrir directement à leurs crocs. Après quelques grognements et hérissements de poils, la meute commence à s'éparpiller dans la clairière pour encercler les voyageurs et se lancer à l'attaque.

Faites en sorte que le nombre de loups soit suffisant pour inspirer une sainte terreur aux personnages et rendre le combat difficile. Quand la situation devient désespérée (quelques blessés, deux ou trois personnes à terre, mais ne tuez personne!), le son d'un cor résonne tout près et quelques secondes plus tard un groupe d'elfes montés sur des chevaux gris viendra à leur secours. Après avoir chassé les loups, trop intelligents pour s'opposer à une telle force, les elfes prennent les voyageurs en croupe et les conduisent jusqu'à Fondcombe.

Elrond, grâce à ses pouvoirs, a su que des étrangers avaient pénétré dans son domaine pendant la tempête de neige, et a envoyé une troupe à leur secours.

La Dernière Maison Simple

Les personnages reçoivent alors l'hospitalité exceptionnelle d'Elrond le demi-elfe dans la Dernière Maison Simple à l'Est de la Mer (relisez les chapitres 1 et 2 du tome 2 du *Seigneur des Anneaux* pour décrire l'ambiance qui règne dans la demeure d'Elrond). Ils sont soignés, participent à de nombreux festins et soirées agréables en attendant la fin de la tempête de neige. Au cours d'une nuit dans la Salle du Feu, ils entendent des chants aux mélodies étranges et complexes, parlant du Premier Âge et de la jeunesse des Terres du Milieu. Une étrange mélancolie semble régner chez les auditeurs, très perceptible. Si les personnages posent quelques questions pertinentes et

pleines de tact, ils peuvent apprendre que ces chants ont été composés par Ethuilwen, barde de grande habileté et amie personnelle d'Elrond. Malheureusement, elle a disparu depuis presque deux cents ans, et personne ne connaît son sort. Elle est regrettée par tous. Les personnages seront fortement marqués par ces sonorités étranges, évoquant ce passé si lointain, et seront troublés dans leur sommeil par des rêves évoquant le Premier Âge. Selon leur personnalité, il pourra s'agir de scènes guerrières, joyeuses, dramatiques, adaptées à leur profession, leur caractère, et leurs aspirations profondes (puisez des idées dans *le Silmarillion*).

Une fois la tempête de neige terminée, les personnages peuvent reprendre leur voyage. Quand ils expriment le désir de partir, ils sont alors invités à rencontrer Elrond en personne (qu'ils n'avaient pas encore vu). Le demi-elfe, majestueux, les accueille avec un chaleureux sourire, et leur demande de lui rendre un service. Sa maisonnette est quelque peu dégarnie ces jours-ci (à la recherche de voyageurs égarés dans la tempête ou repoussant les loups et autres bêtes désagréables de son domaine) et il a un message à faire porter à Dame Galadriel, dans la forêt de Lorien, de l'autre côté des Monts Brumeux. Si cela ne les déroutait pas trop de leur destination, il leur demande d'être ses messagers.

Il propose aux personnages de leur fournir un guide jusqu'à un col généralement praticable à cette époque de l'année, puisque la Moria est fermée et que le détour par le nord ou le sud des Monts Brumeux prendrait beaucoup trop de temps. Il s'agit d'une voie très ancienne, connue seulement des elfes, et Elrond leur fait jurer de ne révéler ce chemin à personne une fois qu'ils l'auront emprunté. Leur guide les abandonnera dès que la route du col sera visible nettement, car il a d'autres tâches à accomplir.

Bien sûr, les personnages ne sont pas obligés de partir maintenant ni de servir de messagers, mais leur ingratitude peinera sûrement Elrond. Et l'aventure se terminera là...

GLOSSAIRE

Anneau de Melian : barrière enchantée élevée par Melian pour protéger le royaume de Doriath de l'influence de Morgoth et de ses sombres créatures. Mère de Luthien, épouse d'Elwë.

Beren : humain, fils de Barahir, ami des elfes. Il tomba amoureux de Luthien, et tenta de rapporter un Silmaril pour gagner sa main. Il y perdit la sienne. Il retrouva Luthien lors d'une seconde vie accordée par les Valar et vécut seul avec elle pendant de nombreuses années.

Borvorn : « main noire » en sindarin, personnage inventé pour l'aventure.

Cirths : alphabet inventé par Daeron, runes rapidement adoptées par les nains, qui les répandirent dans toutes les Terres du Milieu.

Doriath : royaume enchanté du Premier Âge, dans la forêt de Beleriand, gouverné par Thingol et Melian, protégé par l'Anneau de Melian. Royaume d'origine des Sindar.

Elwë (Thingol) : ambassadeur des premiers elfes nés à Cuivenen, rencontré par Oromë. Il ne se rendit pas à Valinor et resta en Ossiriand après avoir rencontré Melian et être tombé amoureux d'elle. Ils créèrent Doriath et de leur union naquit Luthien Tinuviel, la plus belle des enfants d'Iluvatar.

Ethuilwen : « fille du printemps » en sindarin, personnage inventé pour l'aventure.

Hithaeglin : nom sindarin des Monts Brumeux.



Le col mystérieux

Le voyage depuis Fondcombe jusqu'aux contreforts des Monts Brumeux se fait sans incident. Les voyageurs sont pourvus en vivres, et leur guide nommé Aewedhel est un joyeux compagnon. Un peu distrait, un peu bruyant, toujours une chanson aux lèvres, mais très sympathique.

La vue des Monts Brumeux sous leur chape de neige est magnifique et même le guerrier le plus endurci sera ému par le spectacle du lever du soleil sur les cimes d'Hithaeglin.

Après quelques jours, Aewedhel les abandonne sur un sentier qui mène directement au col mystérieux, leur affirmant qu'ils n'auront aucun mal à trouver leur chemin. Il est impossible de se perdre, le défilé dans les montagnes ne comportant aucun « embranchement ».

En escaladant les Monts Brumeux, le voyage se fait de plus en plus difficile. La neige monte jusqu'aux genoux des hommes (attention, cela sera bien plus haut pour un hobbit), et le froid se fait de plus en plus sentir. L'air est étrangement calme, serein, et d'une qualité presque cristalline. Le soleil fait étinceler la neige, qui glisse quelque fois par petites plaques.

Après deux jours de marche, les personnages atteignent finalement le col en fin d'après-midi. C'est alors qu'un grondement extraordinaire retentit et que le sol tremble. Le soleil a fait fondre la neige et une avalanche se précipite dans le col. Les personnages ont juste le temps de se réfugier sous une saillie rocheuse pour échapper à la mort.

Après quelques minutes qui semblent durer une éternité, le silence revient dans la montagne. Les personnages se trouvent dans une espèce d'igloo formé par le rocher qui les a protégés et la neige qui est tombée. En une heure, ils arrivent à se creuser un chemin vers l'air libre (à moins qu'ils ne disposent de moyens magiques qui accélèrent le processus).

En sortant de leur refuge, les personnages réalisent que le col est bouché par l'avalanche, dans un sens comme dans l'autre. Il leur faudra des jours et des jours pour passer, et leurs vivres risquent de ne pas être suffisants.

Cependant, un personnage scrutant les environs peut apercevoir une fissure naturelle dans la paroi rocheuse à une centaine de mètres au-dessus d'eux. Peut-être un moyen de sortir? Ce sera tout du moins un bon refuge pour passer la nuit.

En arrivant à l'entrée de cette fissure, qui semble se prolonger en un tunnel, les personnages peuvent comprendre en examinant la roche, que l'entrée était scellée par la neige depuis des

dizaines d'années et que seule la violence de l'avalanche a pu la mettre à jour. Une nouvelle chute de neige la rendra à nouveau invisible, mais si quelqu'un a des notions de météorologie, un tel événement n'est pas à craindre dans les jours qui viennent. Le temps est au beau fixe.

Le tunnel

La fissure est assez étroite, permettant à deux personnes de marcher de front mais ne constitue pas un campement idéal. Il faudrait peut-être s'enfoncer dans le tunnel. Après quelques mètres de marche, deux faits s'imposent à leur esprit : une lumière artificielle devient indispensable (torche, lanterne, magie) et l'écho d'un chant semble retentir dans le lointain.

Les murs rocheux sont déchiquetés, la température ambiante toujours très froide. Après un bon quart d'heure de marche, les ténèbres se referment soudainement sur les personnages, comme s'ils étaient pris dans les plis d'un manteau. Ils peuvent encore sentir la chaleur de leur torche ou de leur lanterne mais l'obscurité est totale comme s'ils étaient devenus aveugles. S'ils continuent à avancer dans le noir, après un brusque tournant, ils se retrouvent confrontés à une forme d'une blancheur absolue. Même la neige semble grise en comparaison... Cette « créature » semble se trouver aussi en partie au-dessous du sol, et glisse sans effort apparent vers eux, sans rencontrer d'obstacle à travers la roche solide. Il s'agit de la première illusion gardienne de Daeron. Un blanc absolu superposé à un noir absolu. Une force invisible semble assaillir leur esprit, mais la « créature » est en fait inoffensive. Elle est intangible, et il suffit de prendre son courage à deux mains et de la traverser (l'indice est son déplacement « à travers » le sol). Après un instant d'éblouissement et de désorientation, les personnages se retrouvent seuls dans le couloir de pierre, et leurs sources de lumière fonctionnent à nouveau. Une lumière diffuse luit à l'autre bout du tunnel... une lumière bien plus naturelle.

L'écho du chant est maintenant plus perceptible et grâce à un jet d'Intuition ou de Perception, il est possible de reconnaître les sonorités des chants complexes d'Ethuilwen.

La grotte

Il est inutile de dessiner un plan de la grotte où Daeron a habité. C'est un paysage divers, magnifique, gigantesque, s'étendant sur plusieurs kilomètres sous terre. L'éclairage provient de veines de quartz traversant la roche, qui diffusent une lumière étrange mais très reposante pour les yeux. Décrivez les lieux en suivant le cours de votre imagination, comme pour une forêt... Car cette grotte ressemble effectivement à une forêt. Une forêt de cristal, un paysage féerique sculpté par les sons. Les stalactites et les stalagmites ont perdu leur forme originelle chaotique et se sont transformés en arbres, en colonnes sculptées, en bassins ornements. Des petites sources jaillissent de temps à autre de la paroi rocheuse, toujours gravés de cirthes (si quelqu'un parvient à les déchiffrer, ce sont des poèmes célébrant la beauté de Luthien Tinuviel). L'herbe est absente mais de petites fleurs de cristal égayent le sol. Attention, elles se brisent avec un bruit cristallin si l'on marche dessus.

Laissez les personnages errer quelques temps dans ce décor fantastique, et faites-leur comprendre que le son d'une harpe vient se mêler au chant qu'ils ont déjà perçu. Les sonorités sont très différentes.

Si les personnages suivent le chant, ils découvrent le bloc de cristal qui enferme Ethuilwen, dont la forme est parfaitement visible. Ses yeux sont ouverts, implorants, et son chant se fait de plus en plus pressant. Malheureusement, l'épaisseur du cristal distord le son et rend ses paroles pratiquement incompréhensibles.



Ethuilwen parle en sindarin et les seuls mots que les personnages peuvent saisir, s'ils comprennent cette langue, sont : chant, harpe, briser.

En suivant le son de la harpe les personnages traversent une forêt différente. Une étrange transformation affecte le paysage. Les arbres sont déformés, les sculptures « fondues », les cirthes de plus en plus illisibles. La musique de la harpe est étrangement discordante, comme si un débutant tentait d'interpréter *la Sonate au clair de lune* de Beethoven après trois heures de leçon de piano, mais un débutant possédant une prodigieuse dextérité.

Des zones d'ombres apparaissent de temps à autre, où poussent des tapis de petits champignons violets (comestibles, mais un peu élastiques et poivrés). Une source chaude se trouve toujours à proximité de ses petits « champs » de champignons.

La réverbération des sons dans cette partie de la caverne provoque un certain malaise, mais qui reste supportable. Puis les personnages commencent à rencontrer les illusions protégeant la demeure de Daeron.

Pourquoi les illusions continuent-elles à exister ? Qui est le mystérieux harpiste ? Le musicien est un être difforme et simple d'esprit, l'un des échecs de Morgoth quand il tentait de créer la race des orques à partir des elfes qu'il torturait et transformait. Sa peau est d'un noir d'ébène, et il rassemble les traits des deux races. Il bara-

gouine un sindarin pratiquement incompréhensible, en « petit nègre » et en utilisant des mots très simples. Il habitait déjà dans cette grotte quand Daeron est venu. Celui-ci l'a pris en affection, lui a donné le nom de Borvorn et lui appris à jouer de la harpe. C'est grâce à la musique de Borvorn que les illusions gardiennes continuent d'exister, mais la disharmonie de la forêt est malheureusement aussi son œuvre car son esprit déformé se reflète dans les sons qu'il crée. Il se tient toujours sur le seuil de l'ancienne maison de Daeron, sauf pour aller se nourrir de temps en temps de champignons ou prendre un peu de repos (pas longtemps, sa nature elfique lui permet de « dormir » très peu). Avant de parvenir à le rejoindre, les personnages devront affronter les illusions de sa musique.

Les illusions

Les créatures illusives infligent des dommages « réels », qui durent jusqu'à ce que le personnage dorme. Il est alors guéri à son réveil, son esprit n'étant plus trompé par l'illusion. Un « mort » sombre dans le coma, et une méthode de guérison plus efficace doit être utilisée pour le sortir du coma, qui lui est bien réel.

Même si les joueurs comprennent qu'il s'agit d'illusions après un certain temps, la puissance de la magie de la harpe de Daeron fait toujours croire aux personnages ce que leurs yeux voient comme réel.

— **Un troll affamé.** Il charge les personnages dès que ceux-ci l'ont « vu ». Quand il est tué, son cadavre existe tant que les personnages peuvent encore le voir. Il disparaît ensuite.

— **Une crevasse** de 10 m de large et 20 m de profondeur. La forêt existe toujours de l'autre côté, et il est possible de « traverser » en lançant des cordages, en utilisant la magie, etc. Bien sûr, si quelqu'un tombe, il aura la sensation de la chute, les blessures qui en résultent, mais semblera « flotter » en l'air, tout en gémissant de douleur. Si quelqu'un tente de marcher volontairement dans le vide, il « tombera » aussi et subira les dommages de la chute ; il restera suspendu entre les deux bords de la crevasse.

— **Un balrog.** Cette illusion est très difficile à maintenir pour Borvorn, et seule l'image du balrog est là. Elle peut se déplacer, parler, menacer, mais pas attaquer ni se défendre. Quand l'illusion a subi 50 points de dommages, elle s'évanouit.

— **Un joyau étincelant,** évoquant presque un Silmaril. L'illusion masque une zone marécageuse de 5 m qui entoure la pierre. Si quelqu'un tente de s'approcher pour s'en emparer, il semblera s'enfoncer dans le sol. Ses amis disposent de 3 mn pour le sortir de là. Il s'agit de la seule illusion vraiment mortelle, car le marécage est réel, et le sol de la caverne illusoire !

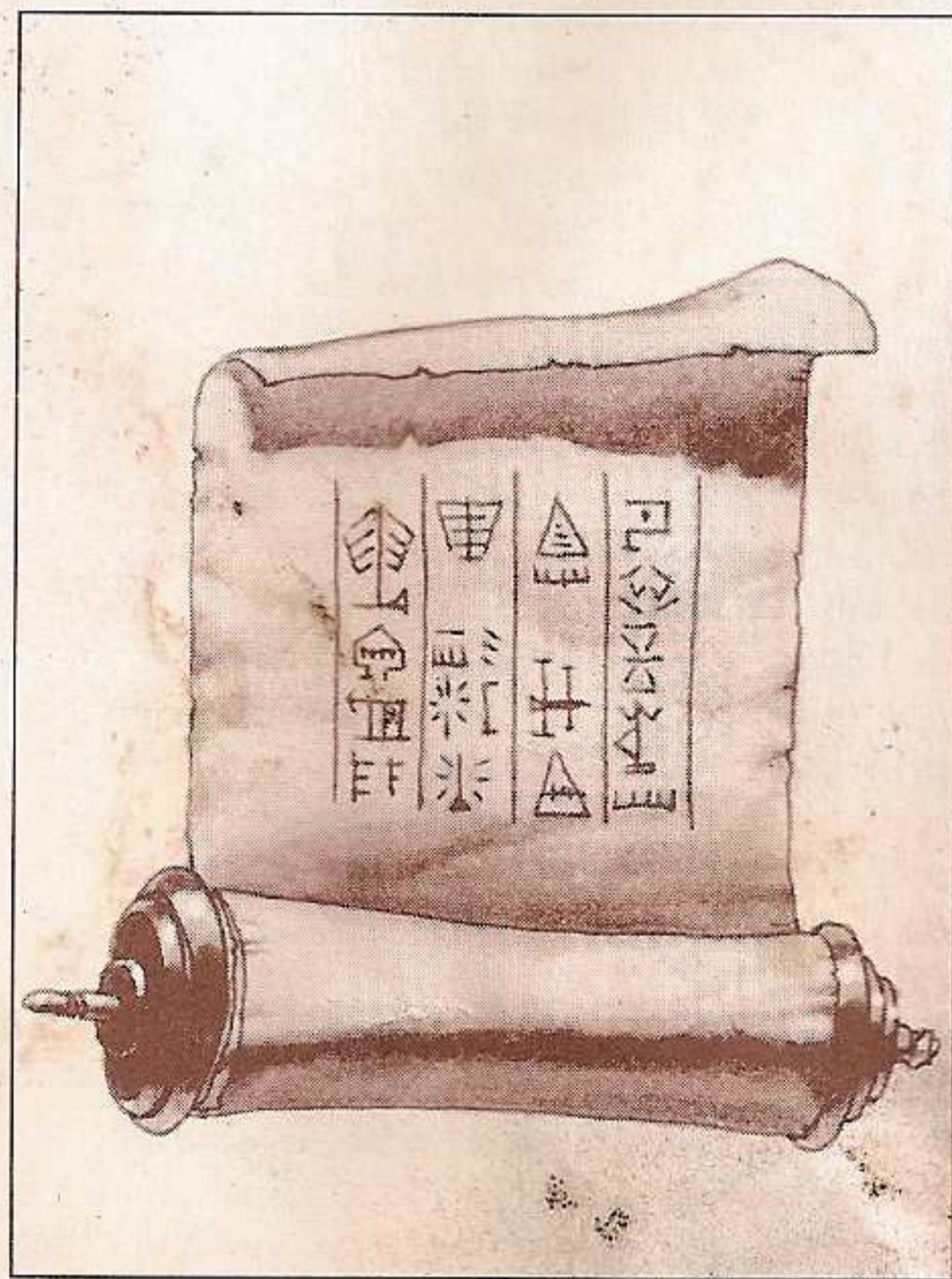
La libération

Arrivés à la demeure de Daeron, les personnages font la connaissance de Borvorn. La construction est fantastique, une maison autrefois superbe mais maintenant défigurée. Les murs ont des angles impossibles, ont « fondu » par endroits, les sculptures et ornements ont pris des formes cauchemardesques. La demeure de

Daeron est déserte. Le mobilier tombe pratiquement en poussière, mais révèle de nombreux rouleaux de cirths : les chansons et poèmes de Daeron.

Borvorn ne semble pas faire attention aux personnages et continue à jouer de la harpe. Il réagira très violemment si on tente de lui prendre son instrument de musique, et se révélera un adversaire puissant au combat, griffant et mordant de tous ses crocs. Il n'abandonnera jamais son instrument. Si on lui parle doucement, il finit par réagir et tenter de communiquer.

En fouillant la maison, les personnages finissent par trouver parmi les rouleaux le chant qui permet de briser le cristal qui enferme Ethuilwen. Il doit absolument être joué sur la harpe de Borvorn.



La seule difficulté est maintenant de se faire comprendre de Borvorn, de le convaincre de venir jusqu'au bloc de cristal emprisonnant Ethuilwen, de lui enseigner l'air et de lui faire jouer sur la harpe magique. Un barde peut déchiffrer la mélodie et l'apprendre à Borvorn, qui semble très doué pour reproduire les sons, mais est incapable de lire une partition.

Voici quelques arguments qui peuvent le convaincre de collaborer, si on parvient à se faire comprendre de lui :

- l'elfe emprisonnée peut lui apprendre de nouvelles chansons
- on ne lui prendra jamais sa harpe
- il sera libre de vivre dans la caverne comme il veut sans être obligé de jouer toujours les mêmes airs (ceux qui entretiennent les illusions)
- un barde du groupe peut lui proposer de nouveaux airs
- les pierres précieuses et objets brillants l'attirent fortement et peuvent permettre de le « soudoyer »...

Bien sûr, les joueurs peuvent avoir aussi de bonnes idées.

Quand la mélodie est jouée devant le cristal, celui-ci explose en milliers de morceaux qui saupoudrent les assistants d'une neige cristalline. Après un instant d'immobilité effrayante, Ethuilwen s'effondre sur le sol, épuisée. Il s'agit simplement d'une grande fatigue et il ne devrait pas être trop difficile de la soigner.

Quand elle aura repris un peu de force, elle remerciera chaleureusement les personnages et



leur demandera la permission de voyager avec eux. Elle demandera des nouvelles du monde, et sera ravie d'apprendre qu'ils doivent se rendre chez Galadriel.

Quant à Borvorn, il s'est éclipsé à l'instant où le cristal s'est brisé, effrayé. Il reviendra, timide, pour apprendre les nouvelles musiques qu'on lui a promises.

Le retour

En quittant la grotte, les personnages entendent les échos des nouvelles musiques de Borvorn, ainsi qu'un son guttural très étrange... son rire.

Deux issues sont possibles pour aller en Lorien :

— faire demi-tour : le soleil a fait suffisamment fondre la neige sur la face est des montagnes pour permettre le passage.

— suivre les tunnels souterrains qui sortent de la grotte et finissent par déboucher de l'autre côté des Monts Brumeux. L'issue est masquée par un bosquet d'arbres très anciens, ce qui explique qu'elle n'a jamais été trouvée.

En arrivant en Lorien, les personnages sont très bien accueillis, surtout grâce à la présence d'Ethuilwen que tous les elfes de la forêt connaissent et qui peut leur servir de « garantie » si les gardes se montrent méfiants face aux humains ou nains du groupe.

Ils seront escortés jusqu'à la demeure de Celeborn et de Galadriel. Une grande fête aura lieu pour célébrer le retour d'Ethuilwen chez les siens. Les personnages pourront remettre le message d'Elrond.

Galadriel saura lire dans le cœur de chacun des personnages et lui offrir un objet correspondant le plus à ses besoins : objets magiques mineurs ou pierres précieuses de faible valeur, herbes de soins, lire dans son miroir pour lui obtenir une information qu'il désire depuis longtemps, etc.

Bien sûr, les rouleaux trouvés chez Daeron peuvent être conservés et ont une valeur inestimable. Galadriel suggérera aux personnages de les lui confier, ou de les porter à Elrond, car ils représentent une partie de l'héritage culturel des elfes. Mais les bardes du groupe auront tout le loisir de les étudier auparavant et d'apprendre

les chants de Daeron, ce qui constitue le plus merveilleux des trésors.

DONNÉES TECHNIQUES

Loups

Niveau 3; Vitesse RA; Points de Coups 110; TA CS; BD 30; ATT 70 Mo; TAI G; CRIT Nor.

Troll

Niveau 12; Vitesse MO; Points de Coups 180; TA CR; BD 35; ATT 150 Gr; TAI E; CRIT Gde.

Borvorn

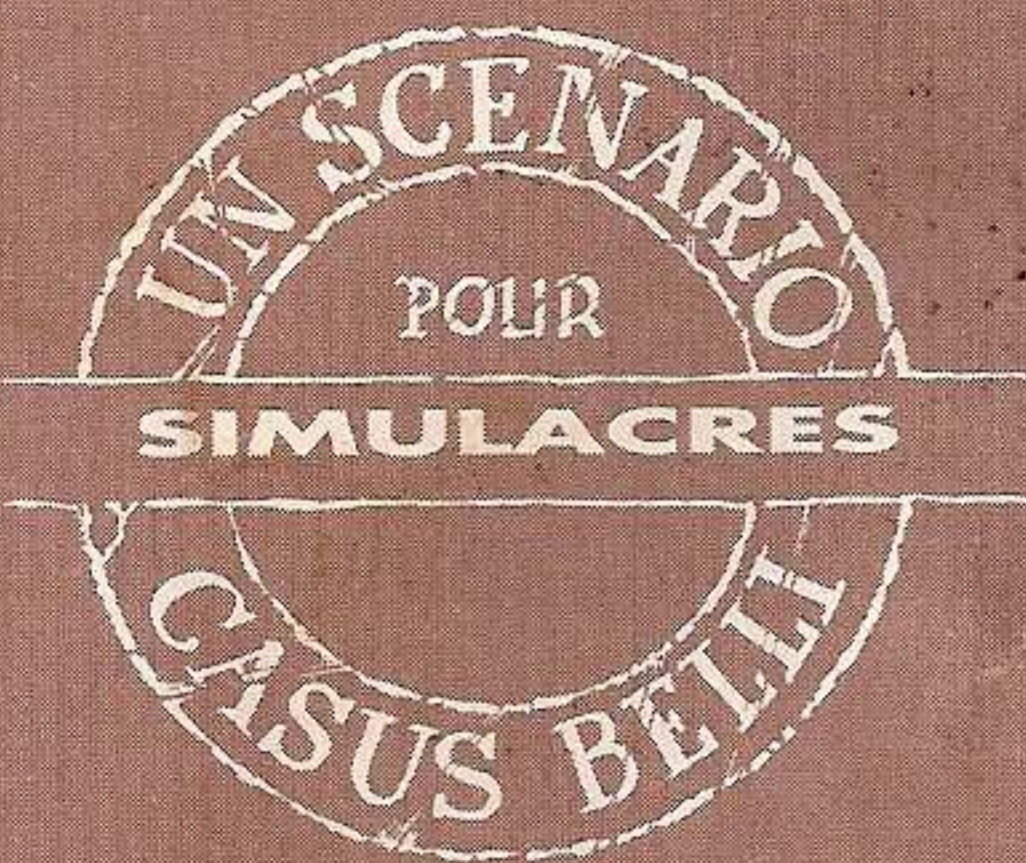
Niveau 8; Vitesse RA; Points de Coups 90; TA CR; BD 50; ATT 80 Mo 50 Gr; CRIT Nor.

Comment utiliser ce scénario avec Simulacres, le jeu de rôle élémentaire

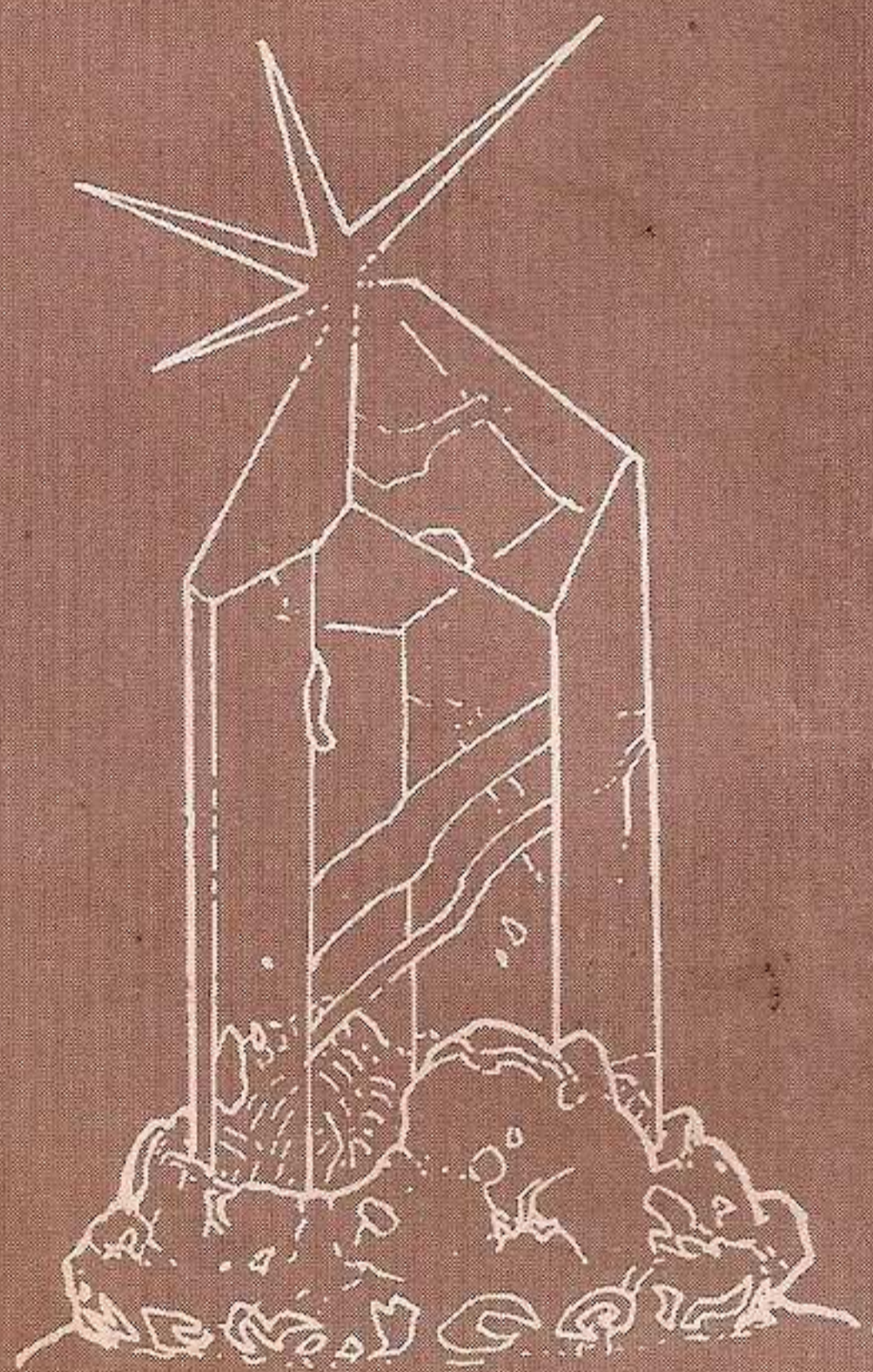
Le monde de Tolkien est un monde magique, mais où peu de personnages possèdent les dons de sorcellerie. Si vous voulez quand même permettre l'usage de la magie à vos joueurs, contentez-vous des effets de peu d'importance, comme ceux décrits p.84 des règles de Simulacres. Les énergies des quatre éléments (eau, terre, feu, air) sont les plus courantes.

En ce qui concerne Borvorn, donnez-lui de 6 à 8 PS et PV. Il ne faut pas qu'il soit vraiment méchant mais qu'il puisse se défendre efficacement si les PJ l'attaquent.

scénario
Anne Vétillard
illustration
Vince



sur le monde du Cristal majeur



Mission d'ambassade

Ce scénario convient à un groupe de 4 à 5 joueurs désireux de découvrir Nouvelle-Terre (se reporter à la présentation du monde du Cristal majeur p. 38 et 39). Il serait souhaitable que l'un des personnages possède le talent Cuisine.

La gourmandise est un vilain défaut,



surtout quand cela menace la paix galactique.

La situation

L'action se situe à la fin du 3e épisode de Cristal majeur. La Confédération Galactique a envoyé ses délégués sur Nouvelle-Terre afin d'entamer le processus de ralliement. L'admission à la Confédération ne sera effective que lorsque tous les royaumes, principautés, etc., seront rassemblés en une fraternité pacifique.

Mais il reste encore une parcelle de Nouvelle-Terre qui résiste à toute proposition de négociation. C'est un pays minuscule, mais il suffit à bloquer tout le processus, l'unanimité étant une condition sine qua non. En fait, non seulement le pays en question n'a pas répondu aux invitations, mais en plus, la mission envoyée pour établir le dialogue n'est pas revenue.

On décide donc d'envoyer une seconde ambassade. Dont les PJ feront partie...

L'ambassade

Sa mission est simple : obtenir des autorités de la Vallée-Noisette qu'elles se joignent au reste de la planète. Bien sûr, il faut y parvenir par des moyens pacifiques. Un « accord » extorqué de force n'aurait aucune valeur. Les militaires accompagnant la mission ne sont là que pour protéger les émissaires. A vous de voir quelle responsabilité confier aux PJ en fonction de leurs aptitudes. N'hésitez pas à supprimer certains PNJ pour les remplacer par des PJ.

• Les ambassadeurs :

— Messire Andos. Un petit homme maigre âgé d'une quarantaine d'années. Taciturne et habitué à la vie de château, il n'apprécie pas particulièrement la vie au grand air. Sur place, il devient un négociateur compétent. (PNJ faible)

— Messire Blorgo. Rougeaud, jovial, bavard. Tout le contraire du précédent (avec qui il ne s'entend guère, comme de juste). Très éloquent devant les princes, la nature le rend poète — il n'hésitera pas à infliger ses vers à ses compagnons de voyage. (PNJ moyen)

• **Le guide** : Lorcil l'elfe. Comme tous ceux de sa race, il est petit et gracile, avec de grands yeux bleus et des cheveux châtain. Normalement, il n'est là que pour aider l'équipe à traverser la Forêt elfique, mais il profitera sans doute de l'occasion pour voir du pays... Il apprécie les humains, mais possède un caractère indépendant et s'isole parfois pendant un moment pour jouer de la flûte. (PNJ moyen, talent Connaissance de la Forêt)

• Les militaires :

— le capitaine Leogh. Un costaud d'une trentaine d'années, originaire du Grand Royaume Centre. Militaire de carrière sans grande imagination, il n'apprécie guère tout ce qui s'est passé depuis l'arrivée de l'Etoile noire. Il porte un fusil à énergie, mais il ne s'en sert jamais. Il préfère sa bonne vieille épée. (PNJ Moyen, Fort pour les combats à l'épée)

— 5 soldats. Selon les critères de Nouvelle-Terre, ce sont des guerriers d'élite. Ce qui signifie « courageux seulement en cas de danger

extrême ». Le reste du temps, ils sont paresseux, râleurs et froussards. Pour eux, les étapes sont toujours trop longues, le repos trop court et la nourriture insuffisante. A part ça, ils sont très gentils. (PNJ Faibles, Moyens à l'épée)

Le voyage

Les premiers jours, le groupe traverse le Grand Royaume Centre : une campagne verdoyante en ce début de printemps, piquetée des petits villages peuplés d'aimables paysans et de jolies paysannes. En dehors des aubergistes qui triplent leurs prix d'aussi loin qu'ils les aperçoivent, il n'y a rien à signaler...

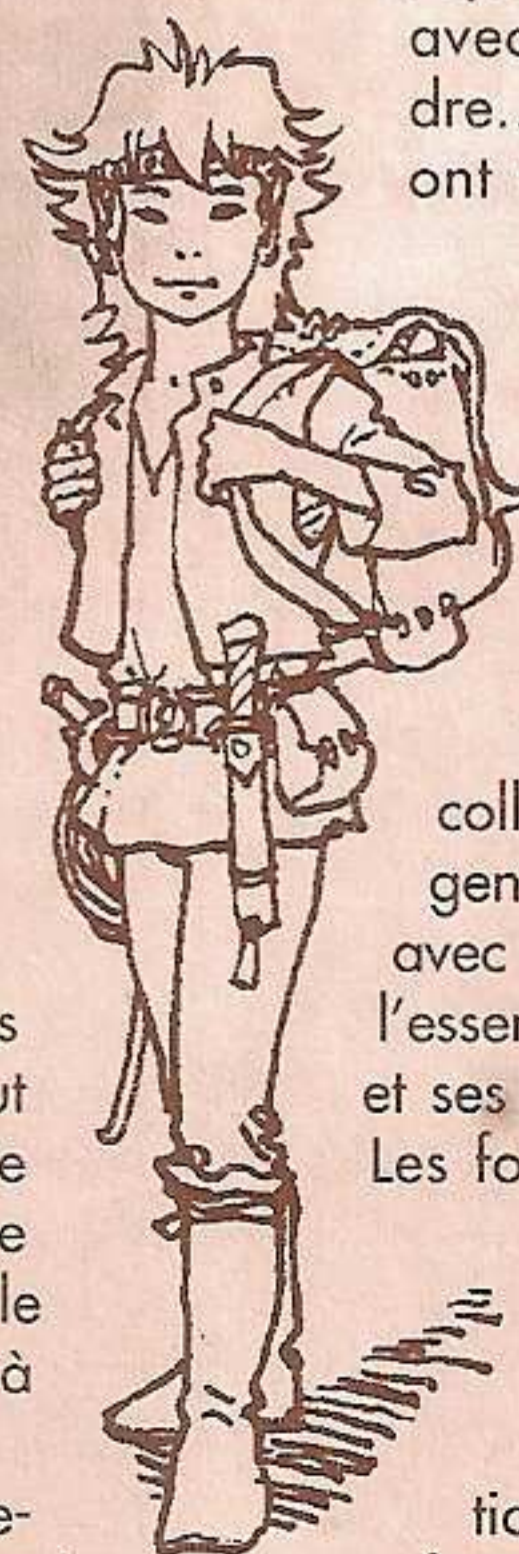
Puis la petite troupe pénètre dans la Forêt elfique. Grâce aux talents de Lorcil, l'essentiel des ennuis seront sans doute évités. Il y aura peut-être une rencontre avec un groupe d'elfes (amicaux et curieux). Et un matin, la visite d'une adorable boule de poils verts : un bébé hibbours. Il est très mignon, et a décidé que le groupe ferait de bons compagnons de jeu... Sa mère (qui n'est pas mignonne avec ses 2,30 m de haut, ses griffes énormes et ses crocs comme des poignards) n'est pas du même avis, et elle le fera savoir de façon musclée. Avec une bonne dose de prudence et de tact (Cœur/Action/Animal, Difficulté : - 2), on devrait éviter un bain de sang inutile.

Après quelques jours, surgissent les Plaines. D'interminables étendues d'herbe, avec quelques petites collines de loin en loin. Ici les humains sont rares. Par contre, les bêtes sauvages sont nombreuses (mais les carnivores n'attaqueront pas un groupe prenant un minimum de précautions : entretenir le feu toute la nuit et monter la garde, par exemple).

Au détour d'un chemin, les aventuriers tombent en plein drame. Un magicien est aux prises avec une bande de trolls. Il vient d'enfoncer cinq d'entre eux à mi-genoux dans le sol. Mais il en reste quatre de valides face à lui et il n'a pas remarqué qu'un autre se glissait derrière lui

avec une massue. Le magicien s'effondre... et aux aventuriers d'agir. Les trolls ont réussi à conserver quelques armes modernes (2 PV de dégâts. Difficulté non comprise, ils arrivent à toucher leur cible sur 6 ou moins). Une fois sain et sauf le magicien se présente et s'offre d'accompagner l'ambassade. Satisorn est un jeune astrologue récemment rentré à la GAMNER. Il est grand et maigre, avec un collier de barbe clairsemée. Il est plutôt gentil, et discute tout à fait amicalement avec les PJ... quand il est réveillé ! Il passe l'essentiel de ses nuits à observer les étoiles, et ses journées à somnoler sur son cheval. Les fontes de ses selles sont bourrées de cartes du ciel, de parchemins et d'un certain nombre de pots, de fioles et de flacons.

Encore quelques jours, et l'expédition arrive en vue des premiers contre-forts montagneux qui mènent à la Vallée-Noisette. On aperçoit de nouveau quelques



habitants, essentiellement des bergers-ermites. Ils sont hospitaliers, mais taciturnes. Questionnés sur la vallée, ils racontent toutes sortes d'histoires contradictoires (coup d'État, folie du prince, retour de la sorcière...). Tous sont d'accord : il se passe des choses bizarres là-bas, et il vaut mieux éviter de s'y rendre — d'ailleurs, beaucoup de gens trop curieux ont déjà disparu...

La Vallée-Noisette

Un endroit charmant. Une petite rivière serpente parmi des champs fraîchement ensemencés. Un peu plus loin, Nutellon, la capitale et seule ville du comté. Tout semble normalement animé. Toutefois, il y a des hommes d'armes aux portes de la ville. Ils arrêtent la petite troupe et l'interrogent sur la raison de sa présence. Ils sont polis, mais plutôt froids et ne répondent à aucune question.

Très vite, ils sont conduits au Palais et reçus par le Grand Chambellan qui a l'air un peu surmené. D'emblée, il leur demande s'ils connaissent le pudding aux farfounettes. Bien entendu, ça ne dit rien à personne. Le Chambellan, embarrassé, enchaîne sur les traditionnels souhaits de bienvenue et leur annonce que le Prince les rencontrera dans quelques minutes. Le Chambellan est un brave homme, qui fait ce qu'il peut pour les mettre à l'aise. Questionné sur la situation politique, il expliquera bien volontiers que le souverain de la Vallée-Noisette est mort accidentellement il y a quelques mois. La couronne a été transmise à son fils, Son Altesse Baldurin.

Il évite de préciser que Baldurin est une petite peste. Un gamin capricieux et coléreux, qui considère tout le pays comme un gros jouet... De lubies en accès d'humeur, il a exilé ou supprimé ses meilleurs conseillers et amené le royaume au bord de l'anarchie... (le Grand Chambellan doit sa survie à ce poste à ses talents de conteur : tous les soirs, il raconte une histoire à Baldurin pour l'endormir...)

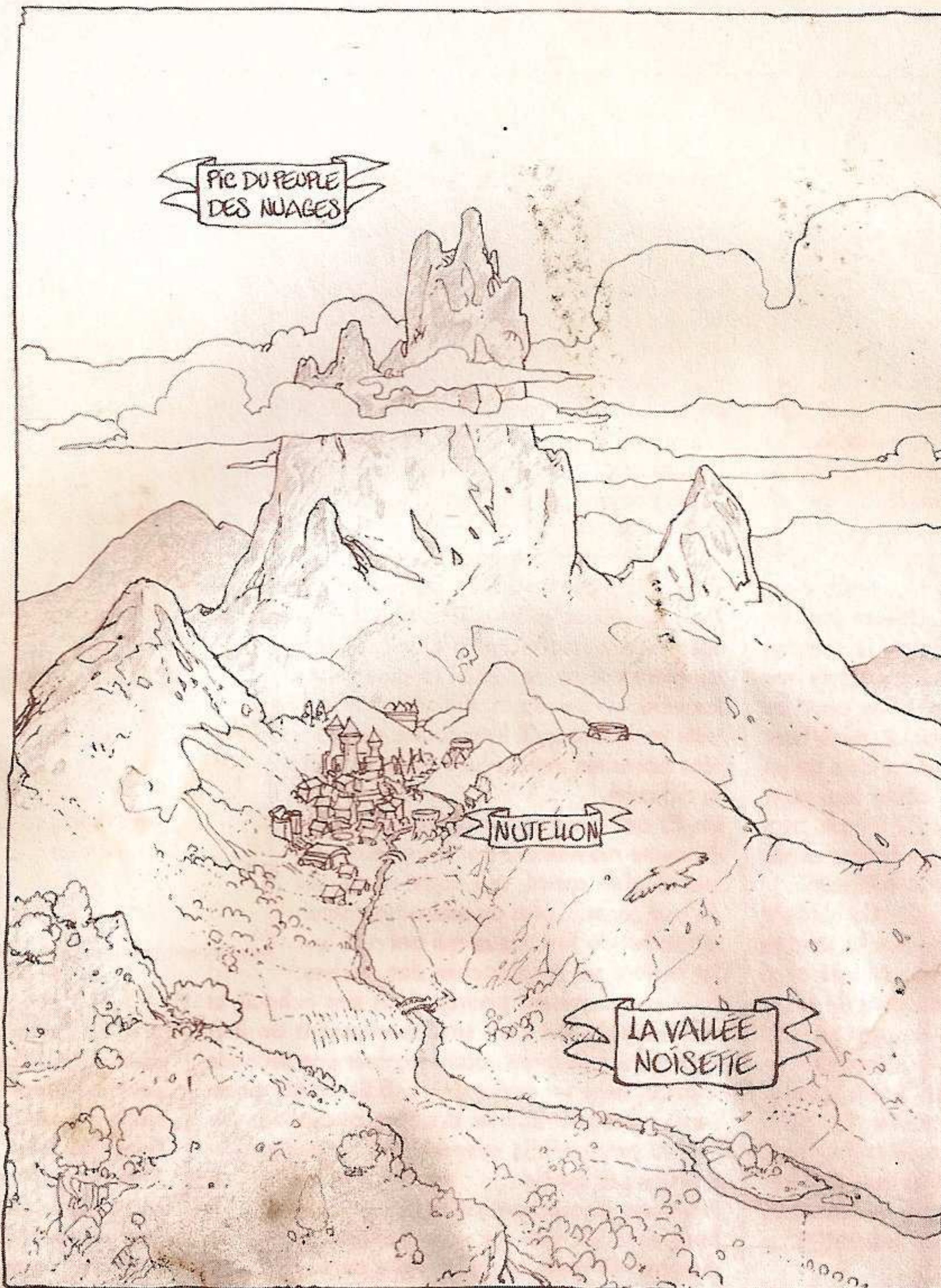
On finit par les introduire auprès de Son Altesse. Du haut de son trône trois fois trop grand pour lui, il écoute distraitement les exposés des ambassadeurs. Puis, sans préambule, il demande : « Et mon pudding aux farfounettes ? » Devant l'absence de réaction, il laisse libre cours à sa colère : « Enfin, de qui se moque-t-on ici ? On me dérange en pleine partie de pouli-pouli pour accueillir des représentants d'une soi-disant Confédération galactée qui me demandent de signer plein de papiers et qui sont incapables de m'apporter un pudding aux farfounettes !!! Qu'ils aillent rejoindre les autres ! » Il sort, et les gardes encerclent le groupe, l'arme au poing. Se battre serait imprudent. De toute façon, le groupe est désarmé, avec plus ou moins de mé-

nagements, avant d'être reconduit devant le Grand Chambellan. Il leur présente ses excuses et leur annonce qu'ils sont condamnés à la même peine que la première délégation : construire un château de sable géant dans les jardins du palais.

Encadré par une douzaine de gardes (qui ont reçu l'ordre de les traiter avec courtoisie, mais fermeté), ils rejoignent leurs prédécesseurs. Ceux-ci sont, le grand air et l'exercice aidant, en parfaite santé. Leur moral est moins bon. La construction du château de sable est un travail complètement irréalisable. Chaque soir, à 17 heures précises, il pleut. Les habitants du royaume en profitent pour rentrer chez eux et boire une délicieuse tasse de chabidane... pendant que le château de sable s'écroule une fois de plus.

Tous les soirs, les terrassiers-malgré-eux sont ramenés à leurs appartements — l'aile du palais réservée aux hôtes de marque, où l'on a hâtivement rajouté serrures, barreaux et gardes. De temps en temps, ils reçoivent la visite du Grand Chambellan, qui présente de nouvelles excuses et explique qu'il fait tout son possible pour raisonner le Prince.

Le pudding aux farfounettes ? La grand-mère de Baldurin (décédée au cours du même accident que le Roi) lui en préparait un tous les jours. On a bien la recette, dans son livre de cuisine. Hélas, celui-ci est écrit dans une langue inconnue. On a convoqué tous les pâtisseries de la région. Aucun n'a su de quoi il s'agissait (depuis, on manque de pâtisseries. Baldurin les a affectés au curage des égouts...). Le Chambellan



ne demande pas mieux que de prêter le livre aux PJ. Malheureusement, il s'avère bel et bien indéchiffrable. Il est écrit en runes farrheingiques, un alphabet utilisé autrefois par les Peuples de l'Est. Il n'est plus pratiqué depuis des décennies. La grand-mère était probablement la dernière à le pratiquer... et les meilleurs linguistes s'y casseront les dents (il faudrait plusieurs mois d'efforts, ils n'ont pas le temps...).

Reste un espoir : Satisorn qui, s'il pouvait avoir accès à son matériel de magie, pourrait lancer un sort de Divination Scripturale Mineure, susceptible de fournir un ou deux indices. Le Chambellan se méfie des magiciens, soupçonne une tentative d'évasion et refuse catégoriquement. Il ne reste plus aux PJ qu'à quitter leurs appartements. Le couloir qui dessert leurs chambres a été muré, à l'exception d'une porte étroite et surveillée en permanence par deux gardes. Les fenêtres sont grillagées... Mais les gardes sont loin d'être incorruptibles, ou impossibles à duper... Une fois dehors, il ne leur reste plus qu'à trouver les écuries (si les sacoches de Satisorn sont toujours sur son cheval, c'est

qu'un des gardes s'est retrouvé transformé en cochon d'Inde quand il a voulu s'en emparer ; depuis, personne n'ose y toucher), à récupérer les sacoches (c'est sans danger ; le sort de Métamorphose qui les protégeait était à usage unique...) et à revenir au bercail sans encombres... et sans croiser, par exemple, le Chambellan sortant de la chambre de son maître après lui avoir raconté son histoire quotidienne...

Si vous êtes méchant, vous pouvez décider que certains ingrédients manquent. Satisorn aura besoin, par exemple, d'une mesure de vinaigre de vin doré d'Ulwin... Aux PJ de faire un raid sur les cuisines, ou de tenter de convaincre les géliers de le faire pour eux... De plus, l'incantation, quoique brève, est assez bruyante. Il faudra distraire les gardes. Le meilleur moyen serait encore de faire diversion en « tentant de s'évader » de façon aussi voyante que possible...

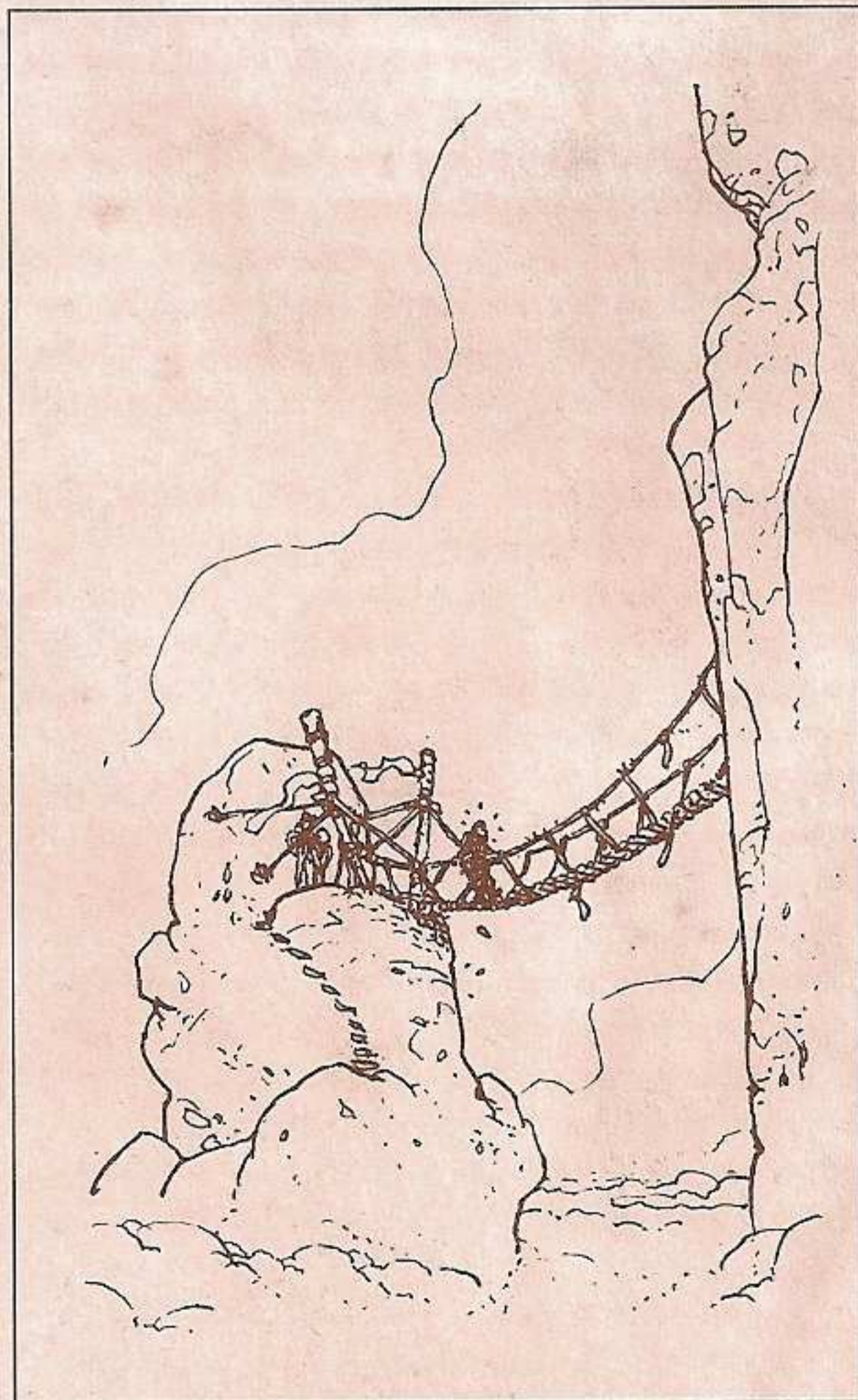
L'incantation réussie, Satisorn « verra » des nuages, une montagne et au premier plan un rocher bien reconnaissable, qui ressemble à un aigle. (Esprit/Raisonnement/Humain/-2) ou poser la question au Grand Chambellan : c'est une pierre qui marque l'entrée du pays du Peuple des Nuages.

Le Chambellan est surpris : il ne voit pas ce que le Peuple des Nuages pourrait faire pour eux — ce sont des météorologues avertis et d'excellents astrologues, mais ils ne sont ni linguistes ni cuisiniers... Le Chambellan se laisse pourtant convaincre : il veut bien libérer temporairement une partie du groupe, à condition qu'ils jurent de revenir dès que possible... Baldurin ne se soucie

plus d'eux, leur absence passera sans doute inaperçue. Bien entendu, ce sont les PJ qui se portent volontaires pour partir...

Le Peuple des Nuages

La route vers les sommets où réside le Peuple des Nuages monte doucement au-dessus de la Vallée-Noisette. Les personnages arrivent bientôt à proximité de la couche nuageuse, quand le temps se gâte. La tempête fait rage, la visibilité est quasi nulle. En continuant à grimper, ils crèvent enfin le plafond de nuages cotonneux, troués ça et là par les cimes des plus hauts pics. Ici le soleil brille et il fait chaud. Devant eux, un pont suspendu enjambe un précipice. Le sommet est de l'autre côté... Le pont est fait de lianes fragiles. Il paraît néanmoins assez solide pour les supporter. Il grince, oscille et craque, mais tient bon... jusqu'au dernier PJ, qui devra faire un jet Corps/Action/0 pour éviter la chute (qui sera spectaculaire mais pas mortelle : 2 PV de perdus). Il sera assez facile, avec une bonne corde et un peu de temps, de récupérer le voltigeur... Au sommet, le village des Nuageux. Ce sont de petits êtres fluets (on comprend mieux la solidité relative du pont). Ils accueillent les visiteurs avec amabilité et leurs offrent l'hospitalité dans de grandes yourtes. Ils sont paisibles, tournés vers la méditation et les sciences. Mais aucun d'eux ne connaît les runes farrheingiques. On les conduit néanmoins au Très Ethéré, leur maître. Il a pour principale tâche de veiller sur le Grand Cristal, l'un des Cristaux de la Chaîne. Il ne peut rien faire de plus que de leur suggérer de méditer près du Cristal, dans l'espoir qu'il leur adressera un message.



La méditation

Il faudra se délester de toutes ses armes et de son matériel et s'asseoir en cercle autour du Cristal.

Le Très Ethéré demande aux visiteurs de faire le vide dans leurs esprits...

(Cœur/Action/Humain. Malus en fonction du matériel conservé par les PJ — pas en fonction de l'encombrement matériel, mais du « poids » spirituel qu'il représente. Un PJ batailleur qui insiste pour garder ses armes aura un malus de -4, un autre qui les aura gardées par distraction aura un malus de -2...). Pour corser les tests, si certains aventuriers ont manifesté des intérêts divers au cours de la partie (comme chercher des gemmes, regarder les jolies femmes, etc.) des « objets astraux perturbateurs » se trouveront sur leur chemin : montagnes de diamants, courtisanes diaphanes...). Dites au joueur qu'en raison de ses pensées, son personnage a une difficulté supplémentaire de -2. Si le joueur obtempère, conservez la difficulté. S'il proteste en disant qu'il lutte contre ces pensées parasites, retirez-lui 1 PE, ainsi que la difficulté.

Les PJ ont l'impression de se dédoubler. Ils voient maintenant par les « yeux » de leur double astral, qui flotte au-dessus de leur corps... plus ou moins haut selon le résultat du Test. Ceux qui ont raté leur jet restent sur le plancher des vaches. S'ils comprennent pourquoi ils ont échoué et « lâchent du lest » en se débarrassant de leur matériel encombrant, accordez-leur une seconde chance, avec un malus de -1. S'ils ne comprennent pas... peut-être les doubles astraux des autres PJ pourront-ils essayer de leur faire comprendre par gestes...

Revenons-en aux corps astraux...

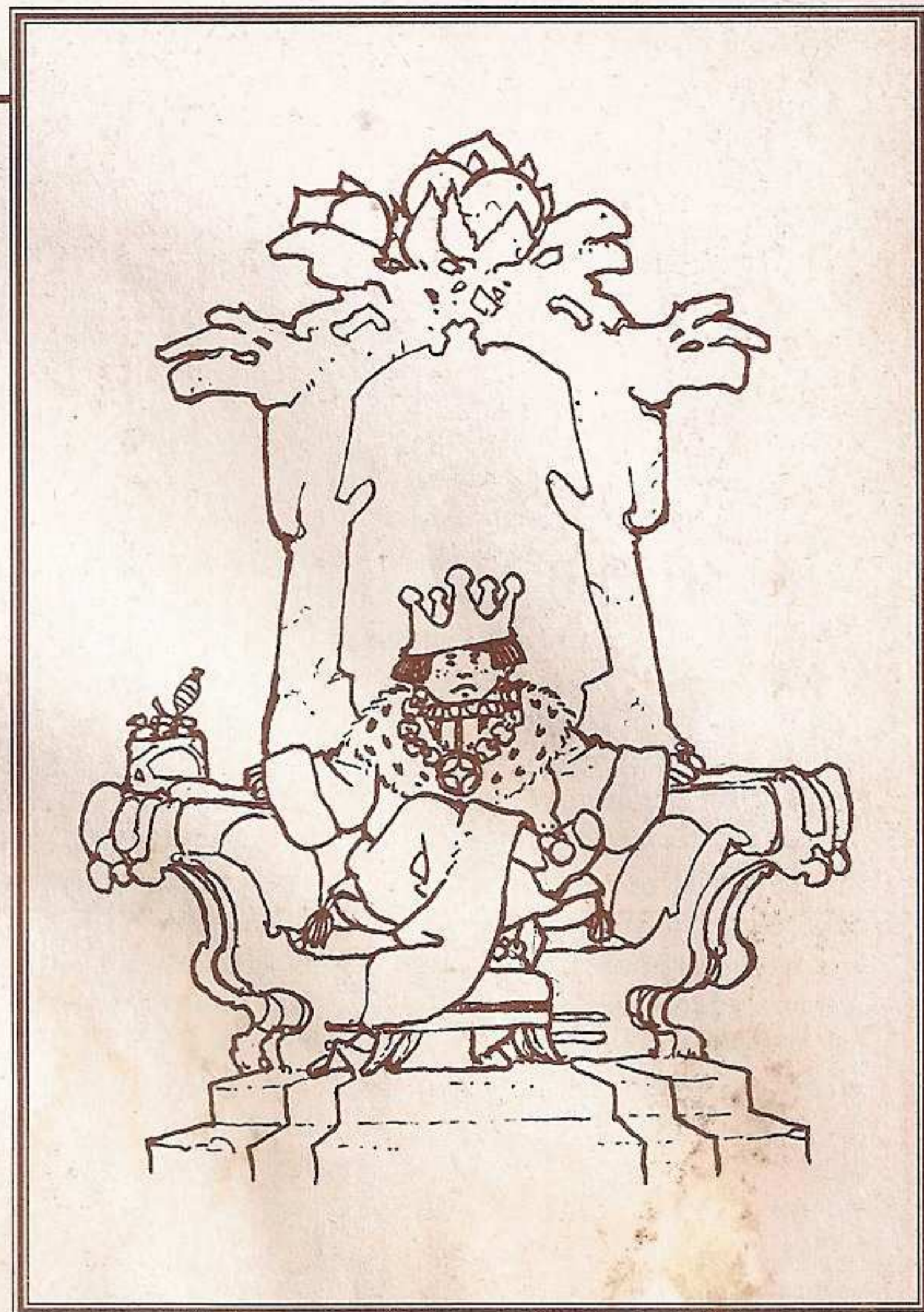
Pour tous les tests de cette épreuve, notez les marges de réussite de chaque personnage et faites le total :

- **Plus de 12 :** le message télépathique est parfaitement clair : « Il faut lire à travers le cristal ».
- **De 6 à 12 :** le MJ distribue aux joueurs des mots écrits sur des bouts de papier : île - folie - rate - averse - l'écrit - stèle. C'est un rébus phonétique bien sûr.
- **De 0 à 6 :** les joueurs reçoivent les mêmes mots que précédemment plus deux autres parasites qui n'ont rien à voir dans l'histoire : gâteau - poudre.
- **Résultat négatif :** la tentative a échoué, il faut recommencer le lendemain.

En regardant le livre à travers la gemme, les personnages réalisent que les runes sont décryptées par le cristal. Le texte leur apparaît en clair. Il ne leur reste plus qu'à en prendre copie. « Pour réussir ce pudding, les cuisiniers farfounes utilisent 300 g de... ». Pas d'ingrédients mystérieux à réunir, c'est tout simplement une spécialité régionale. Les farfounettes, comme on peut s'en souvenir avec un jet Esprit/Action -2, sont de petites créatures espiègles et enjouées, cousines des farfadets.

Le mystère enfin levé, il ne leur reste plus qu'à faire leurs adieux au Peuple des Nuages et au Très Ethéré.

Celui-ci sortira de ses méditations un bref instant, le temps de remettre au PJ qui lui a semblé le plus « sage » (celui qui a le mieux réussi la séance de méditation) une petite fiole. Il lui conseille d'en verser le contenu dans la pâte avant la cuisson, histoire d'amener un peu de sagesse dans la tête du jeune prince...



Happy end

Le retour pose un petit problème : il n'y a plus de pont. Le Peuple des Nuages envisage d'en construire un autre... bientôt. Il sera terminé d'ici quelques jours, et pas plus solide que l'ancien. S'ils sont réellement pressés, on leur propose un autre mode de descente : le parapente. Ce n'est pas vraiment dangereux (Corps/Action/Mécanique/0), mais ça reste impressionnant. En cas d'échec, on se pose bien dans les jardins du Palais, comme les autres... mais en plein dans le puzzle géant que Baldurin était sur le point de terminer... Il n'est pas content du tout et le fera savoir.

La préparation du pudding n'est plus qu'une formalité. Si aucun des PJ ne peut s'en charger, les cuisiniers du Palais le feront tout aussi bien. Par contre ils ont intérêt à se souvenir du cadeau du Très Ethéré et à l'utiliser (sans demander leur avis aux ambassadeurs. Droguer un souverain pour qu'il accepte le traité va à l'encontre de leur déontologie. Ils feraient l'impossible pour empêcher les PJ de faire une chose pareille). Si c'est une version « nature » du pudding qui est servie au Prince, il le dévorera, remerciera les PJ du bout des lèvres et annoncera qu'il signera le traité... dès qu'il aura mangé une tarte à la borguirolle. Bon courage ! Il continuera d'utiliser cette tactique dilatoire pendant des années, si personne n'y met le holà. Il y gagnera le surnom de Baldurin le Goinfre et accessoirement bloquera le processus d'admission de Nouvelle-Terre. Par contre dès qu'il aura absorbé le contenu de la fiole, il deviendra extrêmement raisonnable et demandera à signer le traité...

synopsis

Marc Bati

texte

Tristan Lhomme

plan et illustration

Marc Bati